昭和63年1月22日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第2号通巻39号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250円

ファミコン必勝本



新春特別編集号

保存版 RPG大全集

ドラゴンクエストIII

〈特別ふろく〉

ファイナルファンタジー

超巨大マップ付

ウィザードリィ

ゲゲゲの鬼太郎2

桃太郎伝説

銀河の三人

中山美穂のトキメキハイスクール

RPGおたすけQ&A

ウルティマ／覇者の封印／ロマンシア／インドラの光／ミネルバトンサーガ／女神転生

京都龍の寺殺人事件／星をみる人

ファミリースタジアム'87

〈特別ふろく〉

スポーツヒッポン

1988 Vol.2 1月22日号

DECO データイーストのファミリーコンピュータ®用カセット

お年玉は全部使っちゃだめだョ！



ドナルドランド

ドナルドランドがたいへんだ〜?!

ドナルドランドを占領した恐ろしい悪魔軍団《グモン一族》を退治するために、街から海へ、空から森へと、われらのドナルドが大活躍!!
リンゴ爆弾でヤッツケロ!!





昭和63年 1月29日発売予定

希望小売価格 5,500円

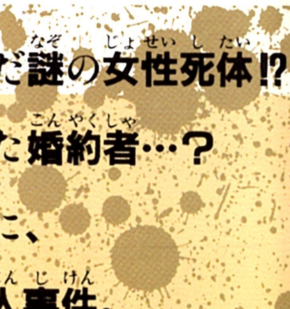


探偵 神宮寺三郎

横浜港連続殺人事件

横浜港に浮かんだ謎の女性死体!?
忽然と姿を消した婚約者…？
横浜の街を舞台に、
次々と起こる殺人事件。

探偵 神宮寺三郎 愈々登場！



昭和63年 2月下旬発売予定

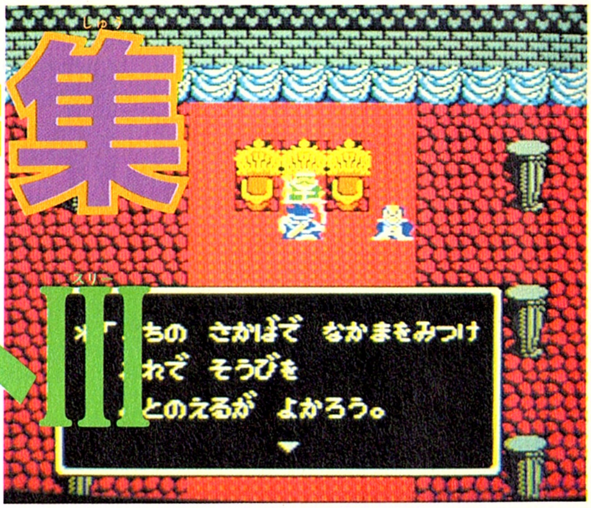
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル TEL.03-332-1875


FIGHTING GOLF
ファミリーコンピュータ用カセット
戦うためのファミコンゲーム
ファイティングゴルフ
DRIVING CONTEST
WINNER
PRETTY.ERI
250. 9Y
CONGRATULATION
1メガロム 価格5,500円
3月17日発売
はんぱじゃないぜこの"ゴルフ"
ナッソーゲームがおもしろい!!
「ナッソーゲーム」とは、ゴルフをさらに面白く、過激にしたゲームなんだ。勝ち負けを全てポイントのやりとりで行い、最後に一番ポイントの多い人が優勝となるんだ。(ゴルフをするお父さん達は、このポイントのやりとりのことを(にぎり)と呼んでいるよ)また、「ナッソーゲーム」には「プレス」と呼ばれるすごいルールがある。(このルールは(けし)と呼ばれているんだよ)それは、最終ホールまでで大きく負けていても、一発で引き分けにできるチャンスを与えてくれるんだ。つまり、最後のホールに来た時に2DOWN以上負けていて、このホールに勝ったとしても逆転できないっていう場合、負けている人は、「プレス」を宣言する権利があるんだ。そして、このホールで勝つと、「負けポイント」がチャラになる。つまり、引き分けになるっていうわけ。しかし、こんな虫のいい話しばかりだと思ったら大きなまちがい。もし、このホールに負けてしまうと、なんと「負けポイント」が2倍になってしまうぞ。一か八かの大勝負に、君は勝つことができるかな?
©1988 SNK ELECTRONICS CORP.
今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス 東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
SNK
SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
<ご注意>違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません

新春特別編集号

RPG大特集



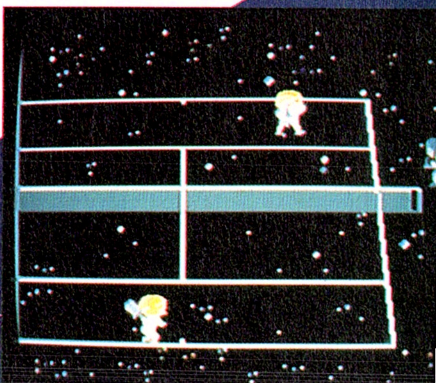
'88年の新春を飾るにふさわしいRPGの代表作を一挙に6本！

特別ふろく　ファイナルファンタジーマップ
ファミスタ'87新聞

特別企画



ゲーム別さくいん



RolePlaying



Game大・全・集

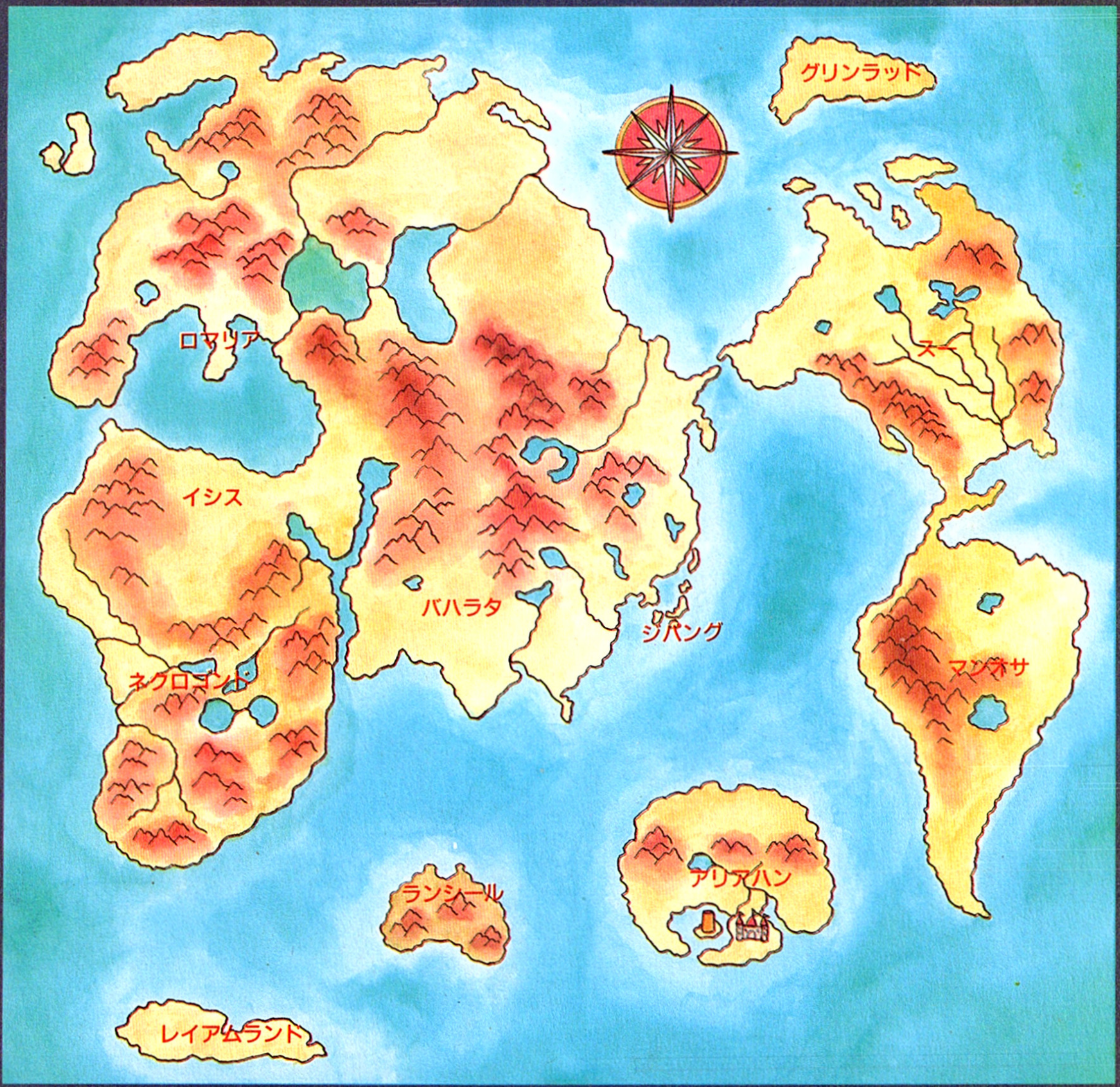
■ロール・プレイング・ゲームだいぜんしゅう■

去年はRPGの年でありました。そして今年もRPGでFC界の幕は開けられたようだ。去年の秋に発売された桃太郎伝説から、発売まで約1ヵ月のドラゴンクエストⅢまで、話題の人気RPGを大特集。最新情報＋徹底攻略情報、これがRPG大全集だ。

発売秒読みドラクエIII誌上バトル

CASSETTE
■2月10日発売
■エニックス
■¥5,900

アリアハンから“伝説へ”の第1歩がスタートする！



ドラクエIII発売までの長い長い道のりも、ようやく終止符が打たれようとしている。お正月は過ぎたけれど、もういくつ寝るとドラクエIIIって指折りしながら心ははや2月10日に飛んでいる人も多いんじゃないかな。

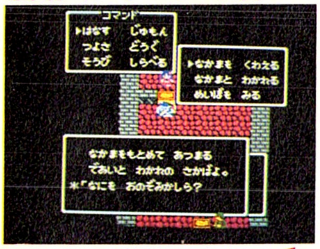
ドラクエ情報のほうもここに来て新情報が続々と公開されてきた。今回はアリアハンのスタートの町の紹介、バトルモードでの戦い方、この世界でどうやって生き抜いていくかの誌上シミュレーションと盛りだくさんだぜ！

これがアリアハン、スタートの町なのだ！

下のイラストは、アリアハンのスタートの町のマップなんだ。中央、上にあるお城で王様に会うことから、伝説への第1歩が始まるわけだ。目的は世界を我がものにしようとしている魔王バラモスを倒すことだ。そのために、まずいっしょに戦ってくれる仲間を求めて北西にある酒場・ルイーダの店へ。ここでパーティーを組むことは前号で紹介したよネ。ここにはすでに3人の仲間が勇者の訪れを待っているぞ。もし、この3人が気に入らなければ、酒場の2階にある登録所でお好みのキャラクターを作ればいい。

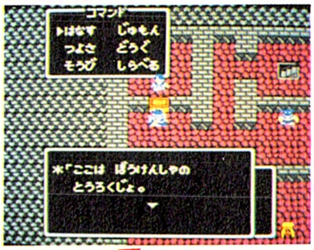
このスタートの町には、お城、酒場のほかにも教会やアイテムのあずかり所など生存のために必要ないろいろな施設やショップがそろっている。だから、まずこの町の近くでモンスターと戦って、レベルアップしよう。

酒場・ルイーダの店



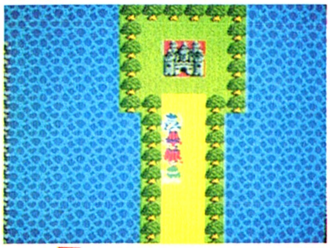
▲パーティーの仲間はここで見つけるんだ。出会いもまた仲間との別れもここで行うのだ

登録所



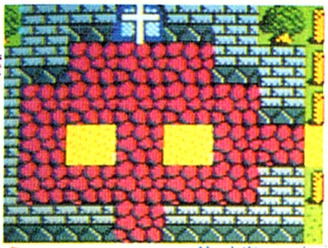
◀酒場の2階が登録所。ここで名前、職業、性別を登録して新しいキャラを作ることができる

お城

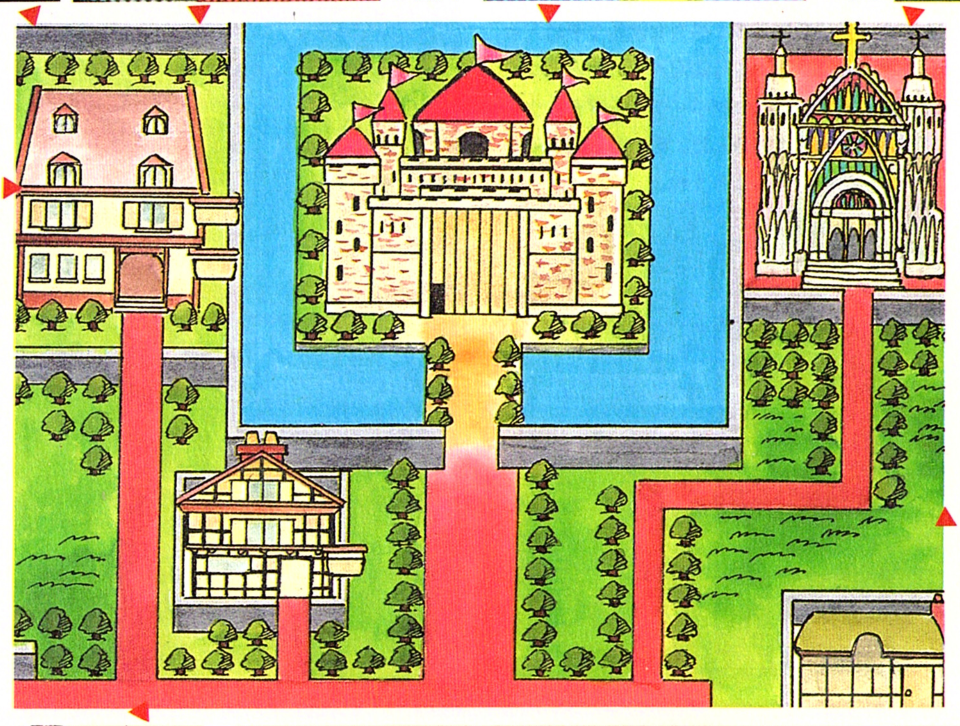


◀まず王様にあってお話を。なすべきことを教えてくれるから。セーブの時もここに来るのだ

教会



▲アリアハンの町の教会では死者を甦らせてくれるんだけど、この教会の神父さんはどこ…？

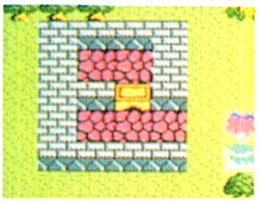


あずかり所



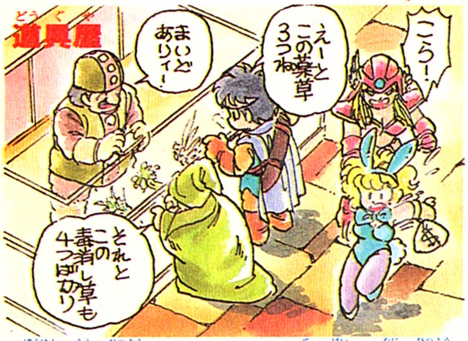
▲ここでは集めたアイテムを128個まで預かってくれる。すぐに必要でないものはここへ

民家・店



▲昼だというのに無人の店（民家？）。アリアハンの民家ではなにか情報を得られるのだろうか

道具屋



▲冒険の上で必要なさまざまなモノが手に入る。何が必要か持ち金の範囲で重要なものから買おうぜ。ただし夜は閉店

宿屋と武器屋もあるゾ

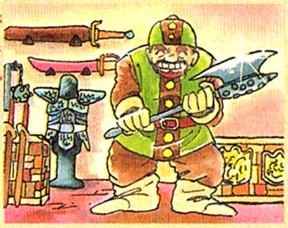
このマップには出ていないんだけれど、この町の南には宿屋と武器屋そして民家があるんだ。武器はその職業のメンバーにあった武器というものがあるから、よく考えて買おう。

宿屋は24時間営業している。夜のフィールドは怖いものがあるので、陽が落ちたら町に戻って、宿屋に泊まるようにしようぜ。「たびびとのやどにようこそ。こんなよふけまでおつかれさまでした」と言ってパーティーを迎えてくれるから。

宿屋



武器屋



ドラクエIII情報
バトルモード編

モンスターに出会った時から熾裂な戦いが始まるのだ！



●さあ、モンスター退治に出発だ！

ドラクエIIIでは4人が力を合わせて攻撃にあたるから、モンスターと遭遇した時あたふたしないために、攻撃方法をよっく頭に入れておかなくてはならない。そこで発売前にもかかわらず、実際の戦闘シーンでもってモンスターとの戦い方を大公開してしまうのだ。

最初は王様にもらった武器と道具を4人で分け合って、戦いにのぞむんだ。で、ゴールドがたまったら武器屋に入って強力な武器を手に入れよう。IIIでは戦闘中に武器を持ちかえることも可能だから、いろんな攻撃法が考えられそうだ。その中でも目玉の1つがパーティーアタック。攻撃中に仲間に向かって攻撃することもできるんだ。味方を攻撃するなんてちょっと変だけど、なにか秘密があるんだろうね。

モンスター出現

●2種類以上の複数のモンスターが出現



ジャ〜ン、アルミラージ2匹とさそりばちがパーティーの前に立ちはだかった。このようにモンスターは、1匹で出現するよりは、複数でしかも2種類以上いっしょに出てくることのほうが多いと思われる。だから、こちらも戦術を練って戦うのだ。

戦闘準備

●たたかうかにげるか、それが問題だ？



勇者えにくすから攻撃法を選んでいく。まず「たたかう」「じゅもん」「にげる」「どうぐ」の4つから選択だ。えにくすは呪文も使えるけれど、「たたかう」にして攻撃相手を選択。続いて戦士たいそんも「たたかう」で「アルミラージ」攻撃だ。

●僧侶にだって攻撃系呪文があるのだ



僧侶は基本的には防御や治療のための呪文が得意。最初からホイミの呪文を使うことができる。でも攻撃呪文だって使えるのだ。まず「じゅもん」で使いたい呪文「ニフラル」を選択。そして呪文をかけるモンスター「アルミラージ」を選ぶ。

●敵によって呪文を使い分けよう

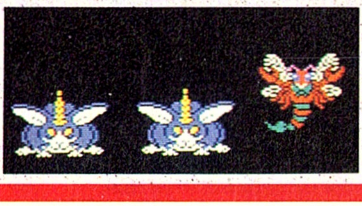


魔法使いは攻撃系の呪文を操れる。最初は火の玉を投げる呪文メラしか使えないけど、レベルが上がればいろんな呪文で攻撃できるようになるんだ。「じゅもん」→「ヒャド」と選んで攻撃する相手「アルミラージ」を決めたら戦闘準備完了だ。

これがバトルモードの流れだ！

モンスターへの攻撃手順を図解すると右のような流れになる。モンスターとの遭遇でバトルモードとなり、モンスターの先制攻撃を受けなければ、まずパーティー各メンバーの攻　設定をして戦闘準備。次にパーティー側、モンスター側それぞれの攻撃が実行されて戦闘モードの1ターンが終了する。パーティー側、モンスター側のどちらかが全滅するか逃げだすまで戦闘は続くのだ。

モンスターとの遭遇



たたかう
じゅもん
にげる
どうぐ



戦闘開始

●呪文一発でモンスターに致命傷だ



メンバー4人の攻撃パターンがインプットされたら、いよいよ戦闘だ。いろいろな能力値を総合してモンスターに対するダメージが決定される。まとんなのヒャド（敵を凍らせてしまう呪文）で、アルミラージBに致命傷を与えることができたぜ。

●戦士たいそんのパワー攻撃



戦士たいそんの攻撃。戦士は持つ武器によって、モンスターに与えるダメージが違ってくる。残念ながら一撃ではアルミラージAを倒すことができなかった。が、かなりのダメージを与えたので、ほかのメンバーの二次攻撃で倒れる可能性大なのだ。

●恐怖の呪文“ニフラム”炸裂



僧侶まいけるが唱えた呪文ニフラムは、モンスターを光の中へ消し去ってしまうおっそろしい呪文だ。これでアルミラージAは消えてしまった。もしまだアルミラージAを攻撃するメンバーがいたとしても、他の敵に攻撃を変更することはできない。

勝てそうなのに仲間を呼ぶなんて



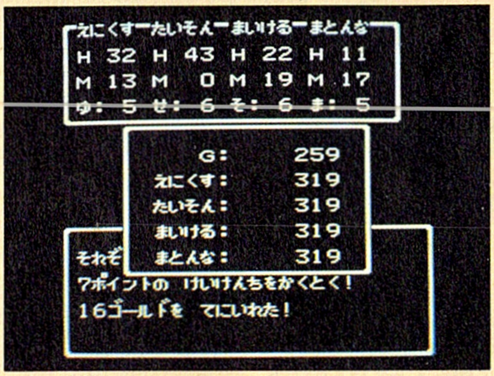
複数だったモンスターも1匹ずつ着実に倒して、残すは後1匹。勝ったも同然だね！と思った瞬間、敵は仲間を呼び始めた。これはズルい。せっかくの喜びがぬかってしまうではないか。しかも、自分よりかなり強いモンスターも呼ぶことができるということだからこれは手強そうだ。

敵出現数は体格に反比例するのだ

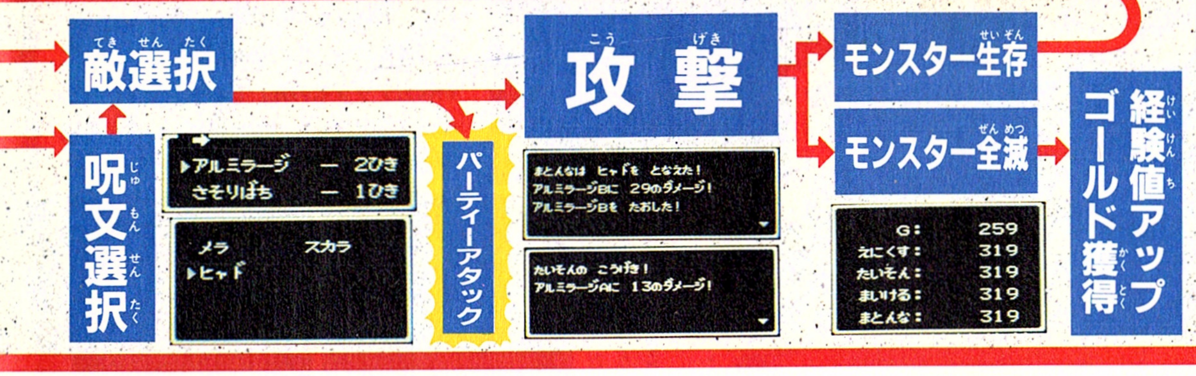


写真のようなフロッガーやおおありくい、おおがらすといった比較的大きめのモンスターだと出現数は5匹くらいが限度。でも、スライムクラスのちっこいヤツだと8匹くらい平気で出現してしまうのだ。攻撃法も強そうな敵は1匹集中、弱っちいヤツは分担して攻撃するようにするんだ。

戦闘結果



モンスターを全滅させると、経験値がアップしてゴールドが獲得できる。経験値は全員に与えられるんだ。でも、職業によってレベルアップする値が違うので、成長の早さも違ってくるよ。ゴールドはパーティー全員で所有するということになるのだ。



これがパーティーアタックだ

Ⅲでは仲間を攻撃するパーティーアタックができる。じゃ、なんでこんなことをするのかというと、敵の呪文ラリホーで勇者が眠らされてしまったらこれはえらい戦力ダウン。こんなときに勇者を攻撃して起こしてあげるのである。この他にも、まだまだパーティーアタックの利用法はありそうである。

ドラクエⅢ情報
誌上シミュレーション編

これがドラクエⅢ生き残り誌上シミュレーションだ！

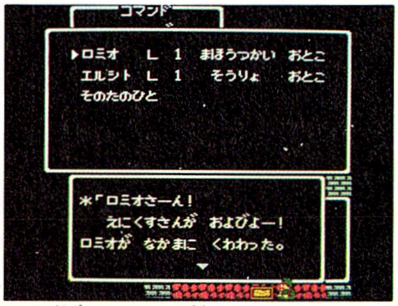


❶最強メンバーでスタートしよう

そこは、アリアハンのとある町。王様がオレを呼んでいる。というのでお城へ行くと、王様はオレに魔王バラモスを倒しこの世界を救ってくれと言った。

オレは王様からもらった武具とゴールドを持って、酒場・ルイーダの店へと足を運んだ。そこで、オレは3人の優秀な仲間を得る事ができた。彼らに王様から支給された武具を分け、魔王バラモス打倒のためのパーティーを組んだ。戦士、魔法使い、遊び人そしてオレ勇者と最強(?)のメンバーで、オレたちは栄光の第1歩を踏みだした。


▲まず、王様に会って、このゲームの目的や町で成すべきことを聞くんだ

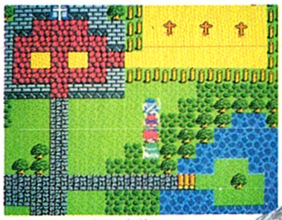


▲酒場・ルイーダの店にはオレとパーティーを組んでくれるメンバーがいるんだ



❼町についたら、なにはともあれ教会へ！

かんおけひきずって、戻ってきました町の中へ。そして、たとえ今が夜であっても教会へ飛び込もう。教会は24時間営業だから、いつでも入れてくれる。ここでかんおけに入ったメンバーを生き返らせてもらうんだ。死んでる間はレベルは上がらないからね。生き返ったら、装備を整えてふたたび出発だ。


▲死者の復活は教会で。でも、ここでもお金が必要ですぞ

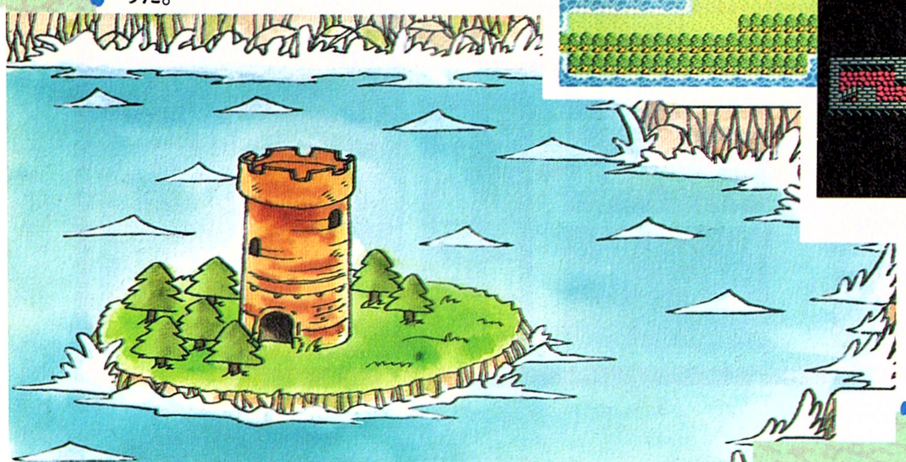


❷孤島にたたずむ塔に隠された秘密とは？

フィールドを進んでいると、孤島に建つ塔を発見した。その近くのフィールドには洞窟が。勇気があるというか、向こう見ずのオレはさっそく中へ入っていくのであった。

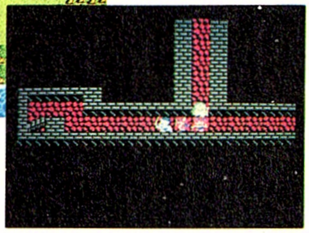


◀孤島にある塔へ行くには、近くの洞穴が秘密の通路になっているようだ

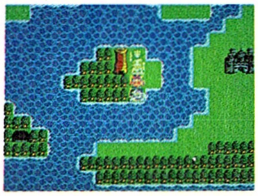


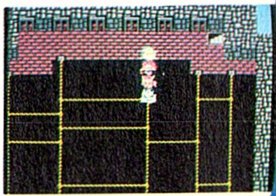
そこでおなじみスライムが登場。初対決なのだ。が、こんなのに負けていては先が思いやられる。さらりと勝ってしまってさらに奥へ。すると、ジャ〜ン！　そこに宝箱が。開けると中には旅人の服が入っているではないか。これを戦闘の戦士に着せて防御力アップなのだ。しかも、宝箱のふたは開きっぱなしなので目印にいいぜ。周囲が緑になってモンスターの棲む塔に出た。





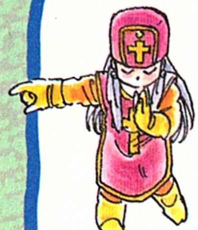
▶洞穴からつながった通路を通って塔までたどりついた。が、そこには…





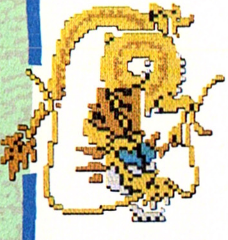


⑥ やられると悲惨だぜ! かんおけひきずり帰るんだ



気がつくと、ちと遠出しすぎた気がするなあ。パーティーのレベルもかなり上がっているんだけれど、出現モンスターだってハンパでないヤツが続々登場しているんだよネ。ヤバイなぁ、転職した戦士がラリホーをかけられて眠っちゃった。こいつを起こすためにパーティーアタックするから、1ターンで2人の戦力ダウン。その間にこちらはえらいダメージ。しかも、敵ったら援軍呼んで、攻撃してくるから、とうとう戦士がやられてしまったではないか。こうなったらもう、戦いどころじゃない。逃げるが勝ちだ。3人だって勝てないことはないかもしれないけれど、無理して危険に身をさらすことはない。オレは慎重派でもあるのだ。

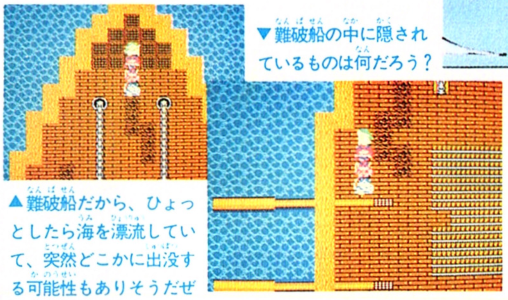








⑤ 難破船にはいったい何が



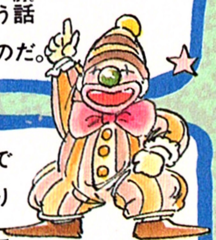
▼難破船の中に隠されているものは何だろう?

▲難破船だから、ひょっとしたら海を漂流していて、突然どこかに出没する可能性もありそうだぜ



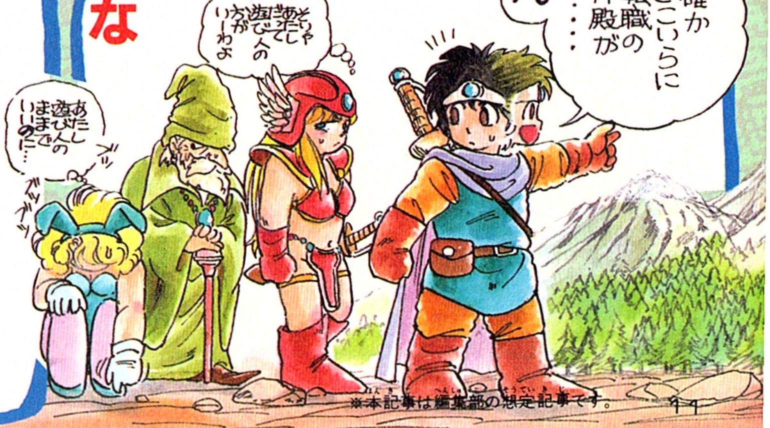
へへ、わがままな遊び人を戦士にとらば〜ゆさせてしまったのだ。またレベル1からだけれど、武器を持たせりゃ、遊び人よりすぐに強くなるだろう。

そして、難破船を発見。いつもここにいるとは限らないという話もあるけどその実体は…?なのだ。



④ 転職でもしてみようかな

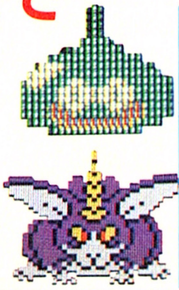
いっしょうけんめい戦ったのでレベルだって上がったし、かなりの遠出も軽くこなして久しい。このメンバーにも飽きてきたので、そろそろ転職を考えてもいい今日このごろ。思えば遠くに来たもんだ。えらく遠くの山に辿りつくとそこに神殿が見えた。ここここそ夢にまで見た転職の神殿! さて、誰を転職させよかな。でも、ここでは賢者にはなれないだろうな!?

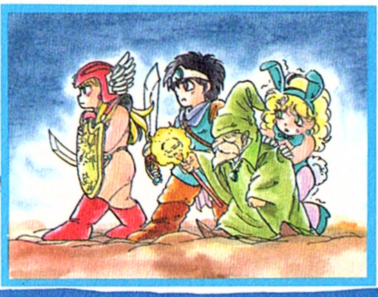


③ 強くなるまで遠出は控えめに



塔の中にはおおがらすだのいっかくうさぎがいてレベル1、2のパーティーではちと荷が重いのだ。だから、逃げるときはしっかり逃げて、これなら大丈夫というモンスターにはしっかり勝利して、レベルアップを図るのである。あんまり遠出しないで、危なくなったり、夜が近づいたらすぐ町に飛び込めるようにしておくのが賢明なのだということを我がパーティーのメンバーはよく知っているのだ。そして、城に飛び込んだら王様に会ってセーブする習慣をつけるのであった。





※本記事は編集部の想定記事です。



新春スペシャル

必本独占 堀井雄二 特報インタビュー



スーパー・ゲームデザイナーの本音に迫る！

ポートピア連続殺人事件でFC界にデビューして以来、2年の間に4本ものヒット作を次々と生み出してきたゲームデザイナー堀井雄二。最新作ドラゴンクエストⅢの発売を目前に控えた今、彼は何を考えているのか、その答えがここにある！

堀井雄二プロフィール

1954年生まれ。兵庫県淡路島に育つ。早稲田大学文学部を卒業後、フリーライターとなる。その後、ゲームコンテスト入賞がきっかけとなり、パソコン版「ポートピア連続殺人事件」で、ゲームデザイナーとしてデビュー。現在は、ファミコンをメインに、第一線で活躍中である。その他、「週刊少年ジャンプ」、「OUT」等で、ライターとしても現役で活躍している。



ドラクエ三部作を作り終えて

8才くらいの子がドラクエⅡを解いてしまったのには驚いた

——ようやく、ドラクエⅢが完成したようですけど、作り終えての感想をお聞かせ下さい。

堀 ホント言うとね、今ってなかなかインタビューに答えにくい時期なんですよね。ゲームが出ちゃってからのほうが答えやすいんですよ。これは、こうだった、みたいに言えるからね。とにかく、作り始めた時は、Ⅱを越すのは大変だろうと思ったんですけど、結局はⅡを越えられたと思いますよ。

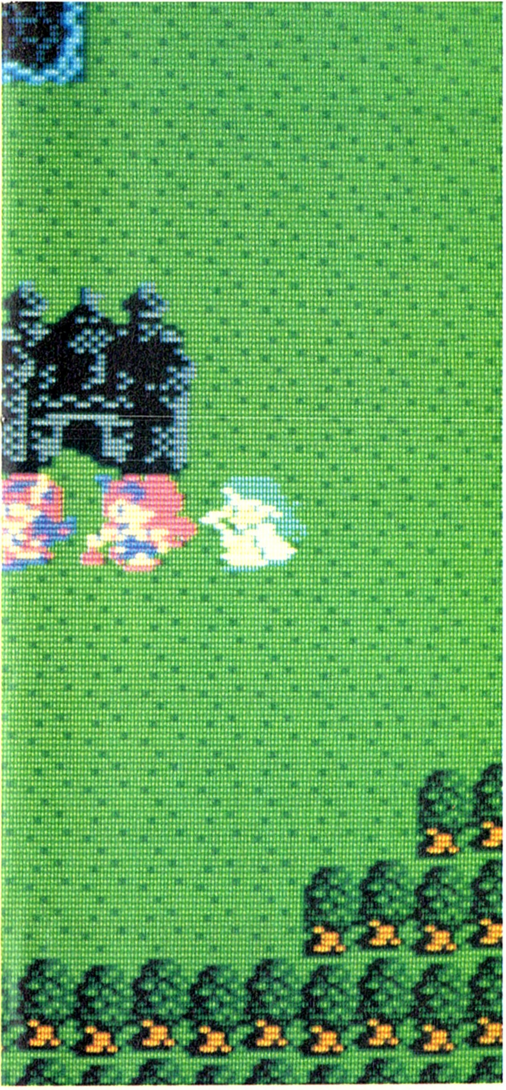
——多くのゲームが、ドラクエⅡを意識しながら越えられなかったでしょ。あの評価の高い〝桃伝〟でさえ、さすがにⅡを越えることはできなかったんですから。

堀 でも、〝桃伝〟は方向性がしっかりしてて、よくできてたよね。逆に、さくまは（堀井さんとさくまあきらさんは、昔からの友人）ゲームに関して門外漢とゆー意識を持ってたから、すごく勉強して、ゲームのことを本当によくわかってるのね。けっこう、意識しすぎちゃって、ナイものを入れようとして失敗してるのが多いじゃない。そんな中で、ハズしてないってゆーか、変に入れたらうっとおしくなるようなヤツ入れてないしね。

——それほど、ドラクエⅡの存在ってゆーのが、大きかったワケですね。

堀 でもね、はっきり言ってよくプレイヤーのみんなが、ついてきてくれたと思うけどね。





Ｉはホントに RPGの入門用なんだよね。でも、Ⅱってさ、はっきり言ってけっこうマニアックなゲームなんだよ。ねえ、ほとんど数字しか扱ってないんだし、戦闘だって数字だらけでしょう。それなのにみんなが、けっこうハマってくれたからね。ホント、200万人もの人がよくやってくれたと思いますよ。特に、下は8才くらいの子が解いちゃってたのには、やっぱりビックリするよね。

――その、Ⅱをやったほとんどの人が、Ⅲの発売を待ってるんですから、タイヘンなことですね。

堀そうだよね。ただ、若干不安があるのが、今回もまたみんなが解いてくれるかどうかなんだよね。だって、作った側としてみれば、やっぱり解けないとツライと思うじゃない。



'87年のFCゲームを振り返る

クリアーしたゲームはヘラクレスの栄光とウルティマだけ

――今年、一番オモシロかったゲームって何ですか？

堀なんだろうな？　どちらかと言えば、怪物の「今後ともよろしく」ってヤツが、けっこうオカシクて、女神転生をよくやったかな。あれねえ、今度こんな怪物つくろうかって思いながら、ナンかの付録のマップを見てやったんだよね。（笑）

――自分でマッピングはしないんですか？

堀ウィザードリィを初めてやった時はね、情報がナンにもなかったから、ホントに５ミリ方眼紙にマッピングしながらやってたんですよ。でも、もう今はできないよね。

――女神転生はかなりやりこみましたか？

堀レベル20まであげましたね。

――で、とりあえずクリアーせずに、一度やめちゃったと。

堀ウン、けっこう忙しくなっちゃって、できなくなっちゃった。だから、逆に言えばクリアーしたゲームってゆーのは、ヘラクレスの栄光とウルティマぐらいかな。

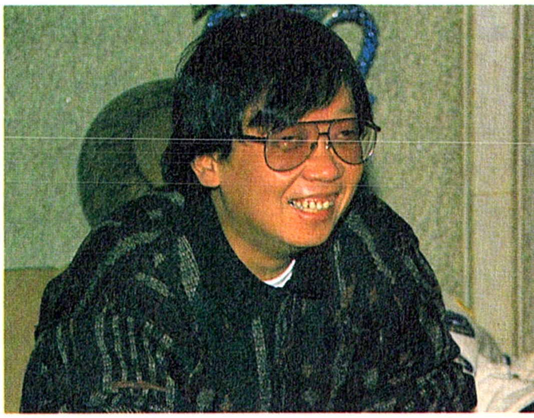
――オモシロかったですか？

堀オモシロかったですよ。ボクね、自分でゲームを作ってるくせに、このテのゲームについハマっちゃうんだよね。

――他には、何もやってないんですか？

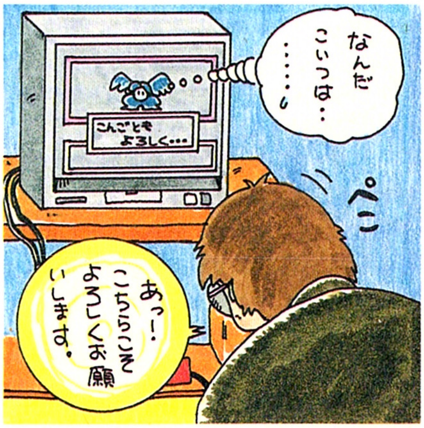
堀やってますよ、ちょこちょこと。ただね、忙しくなると、あんまり時間のかかるゲームができないでしょう。だから、ほとんどのゲームは、途中までしかやってないんですよ。ただ、ハイウェイスターは、気分転換と言いながら、かなりやりこんじゃったけどね。

あと、最近のゲームで思うんだけど、マルチエンディングってね、せっかく終わったのに別の終わりがあると思うとね、気分がスッキリしないような気がしてあまり好きじゃないんですよ。だから、やっぱり中間はいくらあってもいいから、終わりはひとつであって欲しいとゆー気がするね。



⬆近所のオモチャ屋に行けなくなっちゃうから、あんまり写真を出さないで欲しいと言っていた堀井さん。やっぱり、ごくフツーの人なんだよね





⬅'85年10月にエニックスから発売された、堀井さんのＦＣデビュー作。ＦＣ初の本格サスペンスアドベンチャーだった





今後のゲーム展開を考える

ドラクエシリーズはやっぱり文系のゲームじゃないかな

——ゲームを作るには、数字に強くなきゃいけませんよね。で、堀井さんの考え方は文系ですか、理系ですか？

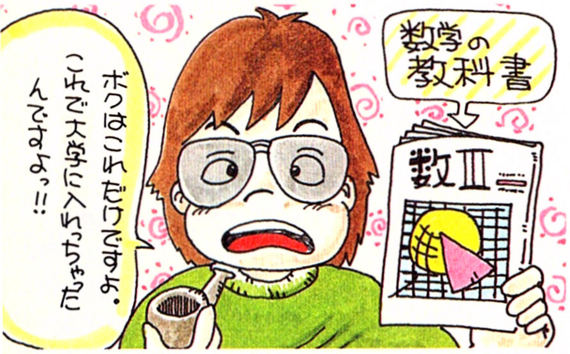
堀いちおう、文学部出身ですから。

——やっぱり、文系の思考ですか。

堀そうですね。

——でも、ゲームの原稿は、データでちゃんと作るんですよね。

堀まあ、数学はずっと得意だったんですけど。とにかく、文学部に数学で入ったとゆー変なヤツだから。(笑) この業界、割と文系が多い



ですよ。

——まあ、ゲームの楽しみ方でも、完璧に理系と文系とゆーのは分かれますから。

堀そう言えばね、ドラゴンクエストはやっぱり、文系のゲームだと思うんだよね。

——ファミコン自体、文系の道具って言うか、持ち物だ、みたいな感じがしますけど。

堀ドラゴンクエストは、理系にとっては甘すぎるとか、カンタンすぎるとか、全部言えるのね。これが、けっこうあるんですよ。

人間が見えないゲームは好きじゃない。感情移入できないから

——今度はこんなゲームを作りたいな、と思ってる構想みたいのはありますか？

堀そうですね、シミュレーションにも興味あるし、あとネットワークゲームにも興味あるんですよね。

——ネットワークゲームと言うと…？

堀要するに、電話回線を使って何人でも同時に遊べるゲームだね。たとえば、町の中に人がいるよね、あの人間がみんな、電話回線を使って入ってきてる人間だとすれば、もうそれだけで、けっこうオモシロイんだけどね。MSXだったら、できないことないんだよね。いちおう、今、システムを検討してる所があるんじゃないかな。

——でも、それがでてきたらオモシロイですよね。

堀ルーカスがやってる"HABITAT"だってさ、何万人かで動いてるはずだから、日本でもできないコトないよね。

——堀井さんがつくると、アクションゲームってどうなるでしょうね。でも、アクションはやらないんですか？

堀昔、1度テニスゲームをつくりましたね。

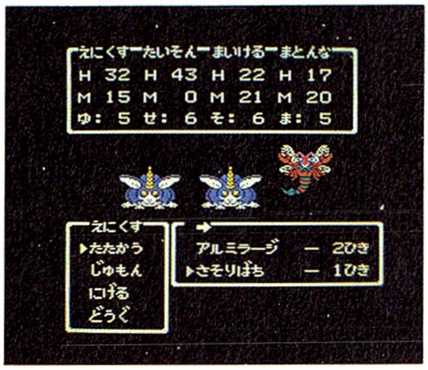




⬆87年1月にエニックスより発売された、ドラクエシリーズ第2弾。発売初日には、手に入れるための行列ができるほど、爆発的な人気を博した

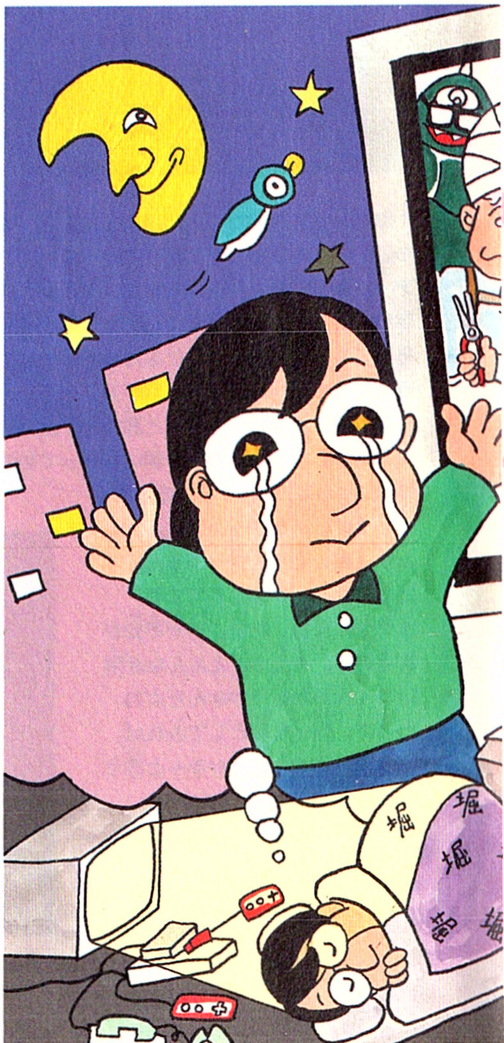
⬅86年5月、エニックスより発売。FCとしては初めての本格的RPGとして登場、現在のRPGブームの足がかりともなったソフトである

⬇"たたかう"相手として、怪物たち以外に仲間を選択することもできる。できるだけ使いたくはないが、使わなきゃいけない状況も発生するかもしれない



——やっぱり、次はシミュレーションかな、って感じですか？

堀シミュレーションもね、方法だと思うんだよね。ボクね、感情移入できないから、人間が見えないゲームって、あんまり好きじゃないんだ。なんとなくなんだけど。





ズバリ、堀井さんの次回作!?

すぐにエンディングが見られるゲームを作ろうって話もある

――もう、ＲＰＧは作らないんですか？

堀 イヤ、作りたいけどね。

――みんなが一番気にしている所の、ドラクエⅣは？

堀 どうなんだろう。まあ、展開を見てからだけど、ボクとしては作ってもイイと思うんだよね。ただし、あくまでも軽いノリで、外伝みたいなノリでね。

――やっぱり外伝にしちゃうんですか。でも、それしか方法がないんじゃないですかね、外伝にするしか。だって、今回ですごく完結してる部分があるでしょう。

堀 ウン、たしかにそうなんだ。外伝的ストーリーならまだ、いくらでもできるから。

――アドベンチャーはどうなんですか？

堀 アドベンチャーはね、はっきり言って、やっぱりちょっとツライな。だけどもう、逆に言えばドラゴンクエストが、だんだんアドベンチャーになってきてるからね。ボクがいつも言ってるのは、アドベンチャーと、ＲＰＧは、いつかいっしょになるってゆーコトなんだよね。

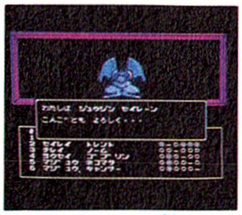
――たしかに、もういっしょになりつつありますから。

堀 ドラゴンクエストも次に作る時は、さらにレベルアップするスピードをあげて、いろんなコトが起こる、アドベンチャーになると思うのね。でないと、レベル上げるためだけに闘うってゆーのがつらいんだよね。

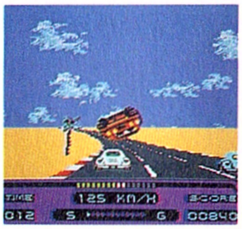
最近さ、今度はすぐにエンディングになるゲームを作ろうかって話を、よくしてるんだよね。ゲームを始めたら、スライムを１匹だけ倒して王様の所に行くと、いきなり「よくやった」とか言われてエンディングになっちゃうの。でも、帰らずに違うトコに行くと、いろんなエピソードがある。オモシロイから、もっとやろうと思うと、王様が待ちかまえてたりする。いかに長く楽しめるか、ちょっとでも油断をすると終わっちゃう、とゆーエンディングから逃げまくるゲームね。(笑)

――次回作も期待してますよ。(笑) そのまえに、ドラクエⅢが待ってますけど。それでは、お忙しいところ、ありがとうございました。

堀 ドラクエⅢを楽しんでくださいね。



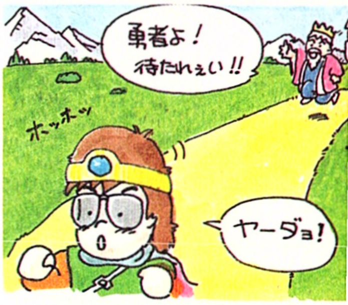
➡敵の魔物がお気に入りで、かなりやりこんだ女神転生。でも、結局クリアーまではできなかった。さすがの堀井さんも、マッピングは苦手だった



⬅あまりの忙しさのために、遊べるゲームも限られてくる。なかでも、ヒマを見つけては遊んでいたのが、ハイウェイスター。気分転換に楽しめるゲームだ







⬆87年６月、ログインソフトから発売。ドラクエⅡに続くかのように出されたアドベンチャーゲーム第２弾は、パソコンからの移植版

➡88年２月10日、多くのドラクエファンの期待を集めて発売される。発売元はおなじみエニックス。このゲームによって、今後のＦＣゲームの流れが変わる!?






FRIDAY SPECIAL
好評発売中!!
フライテースペシャル64
ROCKMAN
ロックマン
完全必勝本
アクションゲームの正統派。
全ステージ完全マップ&ガイド!
ファミコン必勝本
ロックマン
ROCKMAN 完全必勝本
元気いっぱいのぶっとびアクション
定価380円
RPG&AVG
57 女神転生
定価350円
60 ウルティマ
定価350円
61 新・鬼ヶ島
定価350円
A Happy New Year!
今年もフライテースペシャル ヨ・ロ・シ・ク
1月下旬発売!!
予価380円
シナリオ形式でヒントを教えるトーキング攻略!
フライテースペシャル67
銀河の三人
完全必勝本
JICC出版局

ファイナルファンタジー

FINAL FANTASY

スクウェア
発売中
5900円
カセット
2M+64K RAM バッテリーバックアップ

文■S-MAN

――この世界は暗黒につつまれている。風は止み、海は荒れ、大地は腐っていく。しかし、人々は一つの予言を信じ、それを待っていた。「この世、暗黒に染まりし時、四人の光の戦士現れん。」 長い冒険の末、4人の若者がこの地にたどりついた。そしてその手には、それぞれクリスタルが握られていた――。

ファンタジックかつミステリアスな世界にキミもいつのまにかとりこになる…！

'87年のファミコン界は、空前のRPGブームだった。そして、'87年下半期最高の傑作RPGは、このF・Fではないだろうか。キャラクター設定から、謎解きのバランスまで、かなり完成度の高さがうかがえる。一度手にしたその日から、キミもこのファンタスティックな世界のとりこになるだろう。

FORMATION PARTY

6種類のキャラクターから自分だけのオリジナルパーティーを！

マイキャラ設定は、6種のトレードから4人のメンバーを選び、自分だけのオリジナルパーティーを作るんだ。そのパーティーは、一度組んでしまったら、最後まで同じメンバーでゲームを進めなければならないから、かなり慎重に決めないと後悔するぞ。そして、ゲーム後半でクラスチェンジすれば、戦闘能力や武器・防具の装備基準が飛躍的に向上するので、そのことも計算に入れておこう。

選び方のポイントは、ゲームの進ませ方によっても決められると思う。例えば、より早くレベルアップして、敵の防害に悩むことなくクリアするなら㊙戦モ赤。謎解きを解くことに専念するなら戦シ白黒…など。最終的には個人の好みなので、まず参考までに……。



戦士➡ナイト

武器はほとんど装備できるし、ナイトになれば魔術も少し使える。攻撃力と防御力は、さすがに戦闘のプロ



シーフ➡忍者

身が軽く、すばやい行動ができるので、強敵から逃げるのが得意。ただし、成長が遅く、攻撃力はやや弱め



モンク➡マスターモンク

武器は使わず、素手で戦う。攻撃力はかなり強く、成長すると戦士よりも頼りになる。反面、防御力は弱い



白魔術師➡白魔導士

治癒型の魔術が得意。戦闘中は、主に傷の回復役にまわる。しかし、攻撃力・防御力ともに弱いのが難点



黒魔術師➡黒魔導士

攻撃力はほとんどないので、攻撃型の黒魔術で戦う。防御力が弱く、成長も遅いので、いたわる気持ちが必要



赤魔術師➡赤魔導士

白・黒両方の魔術がある程度使え、攻撃力もそこそこ。欠点は最高レベルの魔術を完全には覚えられないこと

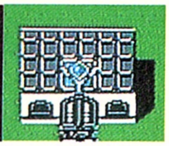
※戦士とシーフは、クラスチェンジをすれば魔法が使えるようになる。ナイト…L1～L3の白魔法。忍者…L1～L4の黒魔法

WHITE MAGIC BLACK MAGIC
魔法は白と黒に分かれている。うまく使いこなそう

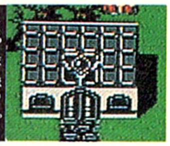


F・Fでは、魔法が大きく2つに分かれているんだ。ひとつは白魔術。これは主に、体力回復などの治癒型の魔法だ。でも、中にはディア系のような、攻撃型の魔法もあるぞ。そしてもうひとつのほうは、黒魔術。こちらは攻撃型だ。しかしこの中にも、テレポのような特殊効果のものもある。名称と効果のデータは、特別付録マップに、表でまとめてあるよ。参考にして研究しよう！

白魔法屋



黒魔法屋





白 戦闘中のHP回復は、白魔術でおこなう。ポーションは、戦闘中では通常回復よりも回復率が悪い。アンデッドモンスターにはディア系を



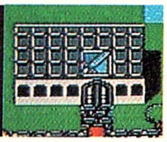
黒 黒魔術の場合、敵によって効果の差がかなりでてくるので、選択ミスをしないようにしよう。敵の性質を研究して、効率良く使うこと

BATTLE WEAPON SHIELD ARMOR
武器や防具は全部で80種類。強力なものを装備しろ

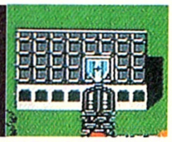


武器と防具は、それぞれ装備できるキャラが限られている。表中の装備データを参考に装備していこう。武器の場合は、1キャラにつき4個まで持てる。これは、武器の中には限定された敵に効果が大きいタイプのものがあるためだ(例、さんごの剣は海の敵に効く)。そして、武器・防具を持ちものとして使うと、特殊効果を得られる場合がある。ぜひ試そう。

武器屋

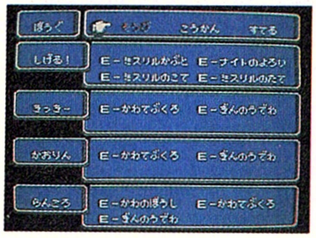


防具屋





◀お店で売っているもの以外は、宝箱から入手する。ダンジョンの奥深くには、より強力なアイテムが眠ってるぞ！



◀キャラによって装備できるものとできないものがある。新しいものを入手したら、その場で装備させて確認しよう

武器

名称	攻撃力	装備
ヌンチャク	12	モ、忍
力のつえ	12	戦、モ、白、黒、忍
ミズリルハンマー	12	戦、赤、忍
サーベル	13	戦、シ、赤
しゃくじょう	14	戦、モ
ブロードソード	15	戦、赤、忍
フォールチョン	15	戦、シ、赤
魔導師のつえ	15	B
鉄ヌンチャク	16	モ、忍
トールハンマー	18	ナ、忍、W
ルーンブレード	18	戦、シ、赤
ウェアハスター	18	戦、赤、忍
ウィルムキラー	19	戦、シ、赤
さんごのつるぎ	19	戦、シ、赤
ロングソード	20	戦、赤、忍
グレートソード	21	戦、赤、忍
グレートアクス	22	戦、忍
レイズサーベル	22	ナ、忍、R
ネコのツメ	22	ナ、忍、R、B
ミスリルソード	23	戦、赤、忍
シャープソード	24	ナ、忍、R
ミスリルアクス	25	戦、忍
フレームソード	26	戦、赤、忍
ライトアクス	28	戦、忍
アイスブランド	29	戦、赤、忍
ディフェンダー	30	ナ、忍、R
サンブレード	32	戦、赤、忍
サスケのかたな	33	忍
エクスカリバー	45	ナ
マサムネ	56	ナ、忍、R

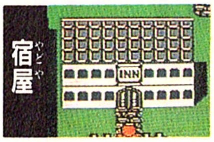
防具

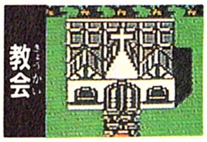
名称	防御力	装備
皮のよろい	4	戦、シ、モ、赤
銅のうでわ	4	全員
大かぶと	5	戦、忍
ミスリルかぶと	6	戦、忍
いやしのかぶと	6	ナ、忍
カントレット	6	ナ、忍、R
ミスリルのこて	6	戦、忍、R
巨人のこて	6	戦、忍、R
ミスリルの盾	8	戦、忍
守りのマント	8	戦、シ、赤、白、黒
ダイヤのかぶと	8	ナ
守りのゆびわ	8	全員
ダイヤのこて	8	ナ
アイスシールド	12	戦、忍
炎の盾	12	戦、忍
銀のうでわ	15	全員
くさりかたびら	15	戦、赤、忍
ダイヤシールド	16	ナ
イージスの盾	16	ナ
ミスリルメイル	18	戦、赤、忍
白のローブ	24	W
黒のローブ	24	B
ルビーのうでわ	24	全員
鉄のよろい	24	戦、忍
ダイヤのうでわ	34	全員
フレイムメイル	34	戦、忍
アイスアーマー	34	戦、忍
ナイトのよろい	34	戦
ダイヤアーマー	42	ナ
ドラゴンメイル	42	ナ

※表中の装備の記号…戦→戦士、シ→シーフ、モ→モンク、赤→赤魔術師、白→白魔術師、黒→黒魔術師　ナ→ナイト、忍→忍者、M→マスターモンク、R→赤魔導士、W→白魔導士、B→黒魔導士

SAVE & RECOVERY REANIMATION

宿屋はHPの回復とセーブ。死んでしまったら教会へ！



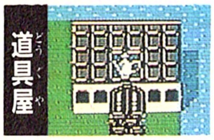


激しい闘いで傷ついてしまったら、町の宿屋へ帰ってHPとMPの回復をしよう。同時にセーブもされるよ。そして、万一旅の途中で仲間が死んでしまったら、教会で蘇生しようね。



CONVENIENCE TOOL SPECIALITY ITEM

便利な道具も使いよう。そして重要アイテムの使いみちは…



旅には欠かせない道具は、下の6種類だ。特にポーションは、常に99個あると有利。

道具は、ほとんどがHP回復タイプ。しかし、いつでもどこでも使えるのはポーションだけ。寝袋などは、全員のHPが回復されるが、地上で、しかも戦闘以外でしか使えないのが欠点。

重要アイテムとは、そのアイテムがないとゲームクリア不可能になる大切なもののこと。使いみちとしては、何かのカギ的要素が強い。持っていなければ先へ進めないぞ。必ず探そう。

ポーション



HP回復の薬。通常30、戦闘中は25ぐらい回復す。

毒消し



毒を消す。戦闘中も使えるので、利用しよう

金の針



石になった体を元に戻す。戦闘中は使えない

寝袋



全員のHPを30ずつ回復する。セーブもできる

テント



全員のHPを60ずつ回復する。セーブもできる

コテージ



全員のHPを120ずつ回復する。セーブもできる

リュート



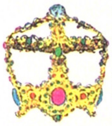
コーネリアの王女に代々伝わる楽器。最後の…

水晶の目



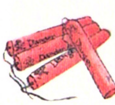
魔女マトーヤは、これがないと目が見えないのだ

クラウン
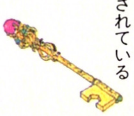


この王冠は勇気を試す者だけが持つことができる

ニトロの火薬



強烈な破壊力の火薬。これなら運河だって掘れる

神秘の鍵



城の宝物庫は、この神秘の鍵で封印されている

スタールビー



美しい輝きをもつ宝石。これを食べるヤツがいる

土の杖



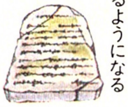
邪悪な封印を解く不思議な杖。賢者が持っている

浮遊石



これを使えば、何でも浮かすことができるんだ

ロゼッタ石



この石があれば知らない言葉も話せるようになる

勇気の証し



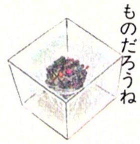
変なニオイがする、妙なもの。これが勇気の証しとは…

妖精のビン



心優しい妖精が捕えられているビン。助け出そう

ワープキューブ



名前からして、どこかへワープするものだろうね

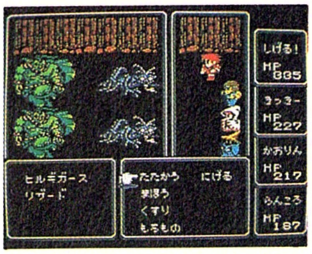
GET INFORMATION GET EXPERIENCE

情報集めはRPGの基本。経験値を上げレベルアップ！

RPGを攻略するためには、人々から情報を集めなければ話にならない。それも、ただ聞くだけじゃダメだ。ちゃんとメモしておかないと、せっかく聞いた貴重な情報が生かされないぞ。より早く、正確にゲームをクリアするための絶対条件だからね。そして、第2の条件はレベルアップ。これは、当然のことながら、敵を倒して経験値を獲得することだ。獲得経験値の高い敵キャラ、それもいつも同じ場所で出現する敵に的を絞ると、早いぞ！



◀初めて訪れた町や城などでは、まず人々に話を聞く。また、重要アイテムを入手したり条件が変わった場合は、再度聞くこと



◀敵を倒せば、経験値ばかりかお金もたまる、まさに一石二鳥。宝箱の番人をしている敵が、固定出現キャラなので狙いめだ

乗物もグレードアップするぞ

F・Fでは、乗物が4種類ある。用途に応じて使いわけられる、とても便利な設定だね！



船…海上を移動するための乗物。スピードも速い



カヌー…川や湖は、カヌーを使って移動するんだ



飛空艇…大空を自由に飛べる。素早く移動できる



潜水艦…海底の、ある場所へ行くときに乗るんだ

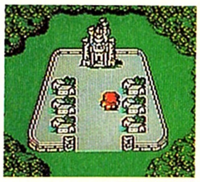
ファイナルファンタジー

旅に便利なDATA満載！ 必勝攻略

ファンタジーワールドガイド

ROUND1/プロローグ

始まりの地はここコーネリア。旅のしたくをしていざ出発だ



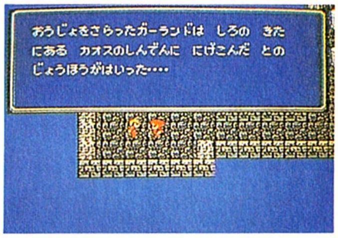
ゲームをスタートすると、まずこのコーネリアの地に降り立つんだ。人々の話を聞いてみると、どうやらコーネリアの王女が、ガーランドという悪者にさらわれたらしいぞ。コーネリアの町で旅のしたくを整えて、さっそく王女の救出に向かおう。城の兵士の情報をもとに、北へ。あまり寄り道などせずに、目的地へまっしぐら！



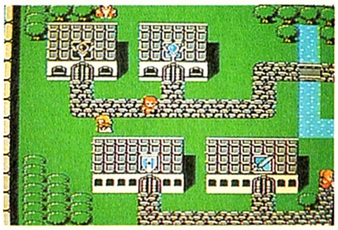
◀まずはコーネリアの王様のもとへ。ガーランドという者に王女をさらわれてしまった



◀三日月とは一体何のことだろうか。もしや、三日月の形をした場所のことでは…！



◀どこからかの情報では、ガーランドは城の北にあるカオスの神殿に逃げこんだらしい



◀町の中にある店へ立ち寄って、必要なものを買い揃えてから、カオス神殿へ出発だ

コーネリアの町DATA

武器

つえ	5
ナイフ	5
ヌンチャク	10
レイピア	10
ハンマー	10

防具

ふく	10
かわよろい	50
くさりかたびら	80

道具

ポーション	60
どくけし	75
ねぶくろ	75

白魔術

ケアル	L1	100
ディア	L1	100
プロテス	L1	100
ブリンク	L1	100

黒魔術

ファイア	L1	100
スリプル	L1	100
シェイプ	L1	100
サンダー	L1	100

宿

30 ギル だよ いいかな？ どうかな？

教会

40 ギル だよ いいかな？ どうかな？



◀救け出したお礼に、コーネリアの王女に代々伝わるリュートをくれるんだ。これは一体何のために使うのだろうか…？

王女をさらったガーランドはカオスの神殿にいるのだ！



ガーランドはカオスの神殿にいる。神殿に着いたら、ウロウロせずにガーランドがいる部屋へ直行しようね。ただし、ガーランドに会う前に、必ずHPは回復させておくこと。そしてガーランドと対戦だ。HPさえ保っておけば、レベル1でもまず負けることはないよ。ガーランドを倒したら、王女に近づいて話をしてみよう。すると、いきなりコーネリア王の部屋へワープするんだ。王様の話を聞いてみると、北に橋が架かるぞ。そして、その橋を渡ろうとすると…。

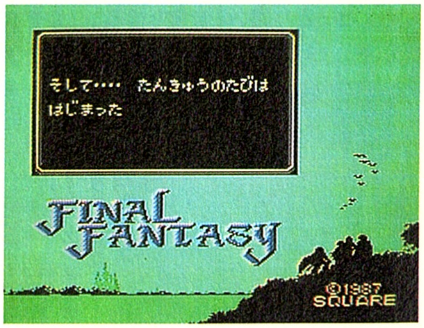


◀王女を救出すると、北の地へ行くための橋が架かる。お遊びはおしまいだ。ここからが、本当に長く厳しい探究の旅が始まるのだ



◀早くもボスキャラの登場。といっても、レベル1で十分倒せる楽勝の敵なんだよ！

なんとそこでオープニングタイトル画面が出現するんだ。今までは、プロローグにすぎなかったということだね。さあ、ここから本当の冒険が始まるんだ。コーネリアの情報をもらさずチェックして、北の大陸へと進もう！



ROUND2/土と火の輝き

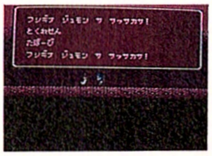
魔女マトーヤは目が悪くって水晶の目がないと何も見えない



コーネリアの北の果てには、洞窟に住んでいる魔女がいる。その名はマトーヤ。どうやら目が悪いらしいね。

なんと!! 出現マップモード!!

マトーヤの洞窟には、何だかわけのわからないことを言っているホーキがいるよね。こいつらの呪文をさかさに読むと…「びーぼたんせれくと」そう、Ⓑと㊜なんだ。ダンジョンの外ならマップが見られるぞ。



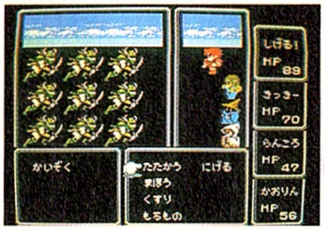


悪い海賊一味が罪のない人々を苦しめている港町プラボカ

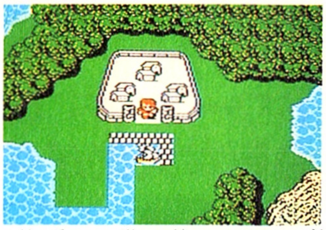


東のほうへ進んでいくと、港町プラボカがある。ここでは、悪い海賊を倒して船を入手することが目的だ。海賊の親分、ビッケに話しかけると、手下の子分が9人がかりで勝負してくるぞ!





▲海賊が9人がかりで襲ってくる。海賊のHPは6なので、1人ずつ効率良く倒そう



▲町を出ると、港には船が! しかし、海には手強い敵がいっぱいいるぞ。注意しろ

港町プラボカDATA

武器

ハンマー	10
ブロードソード	550
バトルアクス	550
シミター	200

防具

かわよろい	50
くさりかたびら	80
てつよろい	800
かわのたて	15
かわてぶくろ	60

道具

ポーション	60
どくけし	75
ねぶくろ	75
テント	250

白魔術

ブラナ	L2	400
サイレス	L2	400
バサンダ	L2	400
インビジ	L2	400

黒魔術

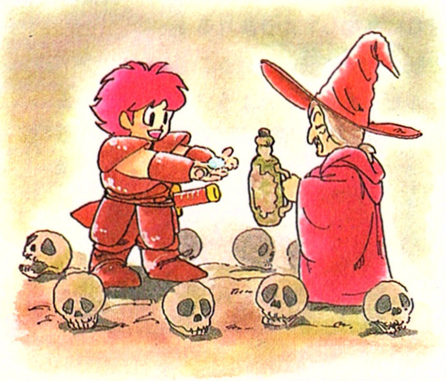
ブリザド	L2	400
ダクネス	L2	400
ストライ	L2	400
スロウ	L2	400

宿

50 ギル だよ いいかな? どうかな?

教会

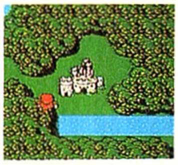
80 ギル だよ いいかな? どうかな?



エルフの王子は呪いをかけられ眠ったまま早く王子を目覚めさせないと大変だぞ!



海を渡りエルフの地へ上陸。聞けば、エルフの王子は、アストスに呪いをかけられて、もう5年も眠り続けているとか…。眠りを覚ますには、良い薬を飲ませるしかない。その薬はマトーヤが作れるんだ。しかし、タダというわけにはいかないのだ。まずは、アストスを倒し、水晶の目を入手しなければ。ただし、最初はアストスは正体を現さないんだ。沼の洞窟から何かを持ってこないとね。そして、アストスを倒したら、さっそくマトーヤに薬をもらおう。これを王子に飲ませるんだ。





王子を目覚めさせると、神秘の鍵を授けてくれる。これは、封印された宝物庫を開くための鍵だ!



▲眠りから覚めた王子は、まだ夢を見ているよう。伝説どおり鍵をくれるよ

エルフの町DATA

武器

テツヌンチャク	200
ダガー	175
しゃくじょう	200
サーベル	450
ミスリルソード	4000

防具

てつよろい	800
どうのうでわ	1000
てつのたて	100
かわのぼうし	80
かぶと	100

道具

ポーション	60
どくけし	75
テント	250
コテージ	3000
きんのはり	800

宿

100 ギル だよ いいかな? どうかな?

教会

200 ギル だよ いいかな? どうかな?

白魔術①

ケアルア	L3	1500
アディア	L3	1500
バファイ	L3	1500
ヒール	L3	1500

白魔術②

ポイゾナ	L4	4000
フィアー	L4	4000
バコルド	L4	4000
ボキャル	L4	4000

黒魔術①

ファイラ	L3	1500
ホールド	L3	1500
サンダラ	L3	1500
ジェイラ	L3	1500

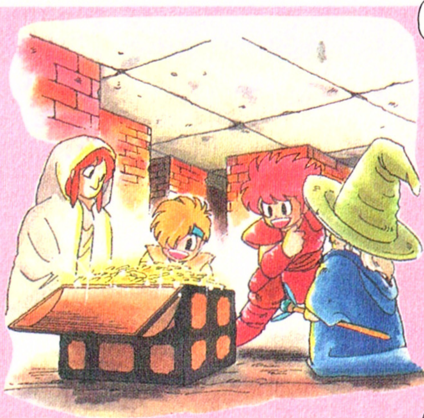
黒魔術②

スリプラ	L4	4000
ヘイスト	L4	4000
コンフュ	L4	4000
ブリザラ	L4	4000

お宝情報

さて、神秘の鍵を手に入れたところで、ひとまず城の宝物庫を開けてみよう。店では買えない武器や防具、はたまた重要アイテムまで貴重なものが見つかるはずだぞ。ここに書いてあるのは、ほんの一例。行けるところは全て行ってみよう！

カオスの神殿	エルフの城	西の城
ルーンブレード (5000G相当)	ミスリルハンマー (2500G相当)	ちからの杖 (12345G相当)
ウェアバスター (6000G相当)	現金400G	フォールチョン (450G相当)
金の針 (800G相当)	現金330G	はがねのこて (750G相当)
	青銅のこて (200G相当)	



ドワーフの村では運河を掘るために必要な火薬がなくて困っているんだ



いいやつばかりと評判のドワーフの村。ここには、運河掘りの名人ネリクじいさんがいるんだ。じいさんの話だと、運河を掘るためにはニトロの火薬が必要らしい。ニトロの火薬といえば、どこかの宝物庫にあったはず…。これで運河を開こう。



▲ニトロの火薬を持っていけば、西の海へ渡るための運河が開けるんだよ！



▲おお、お見事！ 新たな航海に出航しよう。まだまだ、冒険の旅は長いぞ！

メルモンドの町は情報の宝庫 しかし町はバンパイヤに襲われて



西の海へ飛び出して、最初にたどり着くのは、このメルモンドという小さな町だ。この町はバンパイヤに襲われて、教会が壊されているのだ。だから、ここでは仲間を生き返らせないので、くれぐれも用心しようね。そのかわり、新たな情報がかなり聞けるよ。その情報をもとに、バンパイヤを倒しに行こう。あと、ここに学者のウネがいるということを、ずっと覚えていてほしい。



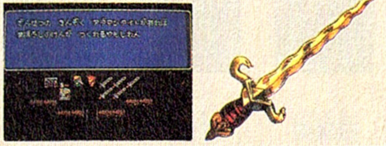
◀南のはずれにある半島に、アースの洞窟がある。そこに、憎きバンパイヤがいるはずだっ！



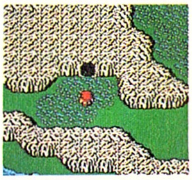
◀学者のウネっていっても、知らないものは知らないって。でも、あとで必ず会うことになる

幻の剣"エクスカリバー"

伝説の金属アダマンタイト。名前から想像すると、何か宇宙文明に関係ありそうだね。コレ、まだ当分見つからないよ。

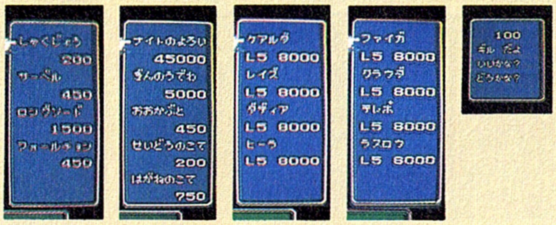


悪魔のしっぽという名の半島にはバンパイヤがいる しかしそれだけだろうか…



一路アースの洞窟へ向かう。バンパイヤは、地下3Fで待ちかまえているぞ。バンパイヤは、攻撃力もかなり強いけど、それにも増してニラまれると麻痺させられてしまう手強い敵だ。弱点は炎に弱いということ。倒して先へ進み、宝箱からスタールビーを手に入れよう！

メルモンドの町DATA





◀いかにも手強そうな相手だ。こいつのHPは156。一気に攻めこんで倒そうね！



◀バンパイヤを倒して先へ進む。しかし、そこには石盤が置かれ、封印されて…

賢者のサーダじいさんから授かる杖は邪悪な封印を打ち砕く正義の杖





アースの洞窟へ行く前に、巨人の峠へ行ってみた人は知ってると思うけど、その巨人はスタールビーがないと先へ行かせてくれないんだ。でも、バンパイヤを倒した人ならスタールビーを持っているはず。これで巨人の峠を越え、サーダじいさんが住む賢者の洞窟へ行けるぞ。サーダじいさんに会うと、アースの洞窟の封印を解くための、土の杖をくれるんだ。これは大地の精霊が宿る正義の杖。さあ、再びアースの洞窟へ。

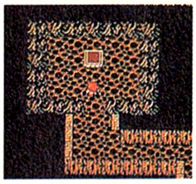


◀サーダじいさんの話だと、真の悪は、もっと奥にいるらしい



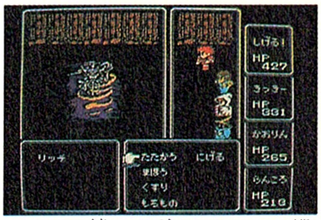
◀宝石が好物の、変な巨人。こいつにスタールビーをやろう

邪悪な封印を解くとなんとそこには隠し階段があった。そして奥には…



アースの洞窟の封印を解くと、なんとその下から隠し階段が現れた。さらに奥深く、地下5Fの片隅にある部屋。そこに、土のクリスタルの輝きを封じている張本人、リッチがいるのだ! 心して戦いに挑もうね。

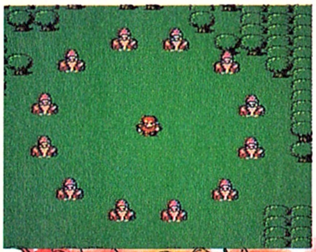
土のカオスリッチ参上!



▲リッチを倒せば、土のクリスタルに輝きが戻る。皆で力を合わせ、打ち勝とう!

さすがにリッチは強敵だ。なにしろ、L8の黒魔術を使って攻撃してくるからハンパじゃない。フレアーをかけてくることが多いから、防御力は万全を期して戦いに臨もう。相手は1人、集中攻撃で攻めまくろう!

クレセントレイクの町は三日月の湖に囲まれた小さな町。ここは賢者たちが集う聖なる地



◀賢者からの情報を聞くと、川を移動できるカヌーがもらえる。カヌーでグルグ火山へ向かおう

予言者ルカーンが言っていた"三日月"とは、ここのことだったんだ。町の中には、人が2人しかいないんだけど、魔法屋の隅のほうへ行ってみると…、抜け道があって、その先に賢者たちがいるよ。





クレセントレイクの町DATA

武器

ミスリルナイフ	800
ミスリルソード	4000
ミスリルハンマ	2500
ミスリルアクス	4500

防具

ミスリルメイル	7500
ミスリルのたて	2500
バックラー	2500
ミスリルかぶと	2500
ミスリルのこて	2500

道具

ポーション	60
どくけし	75
テント	250
コテージ	3000

白魔術

ストナ	L620000
ダテレポ	L620000
プロテア	L620000
インビア	L620000

黒魔術

サンガー	L620000
デス	L620000
クエイク	L620000
スタン	L620000

宿

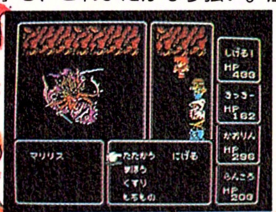
200 ギル だよ いいかな? どうかな?

教会

400 ギル だよ いいかな? どうかな?

火のカオスマリリス参上!

マリリスの場合は、火のカオスだけあって、ファイガで攻撃してくるぞ。通常攻撃も、これまたかなり強い。注意しろ

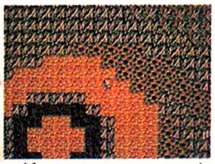


◀通常攻撃がかなり強いので、攻撃をかわす魔術で準備しておいたほうがいいね

グルグ火山は火の力の源。200年早く目覚めた火のカオスが戦士たちを待ち受ける



カヌーで川を上っていくと、グルグ火山がある。グルグ火山の中は、炎に包まれているんだ。赤く燃えている床を歩くと、HPが1ずつ減ってしまう。でもこの部分を通らなければ、先へは進めないしくみになっているので、HPは常に気づかうようにして進むことだ。



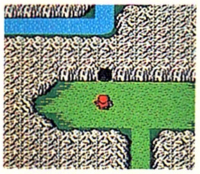
▲歩くだけでダメージを受ける、恐ろしい場所だ



◀これで2つのクリスタルに輝きが戻ったぞ

ROUND3/勇者の戦い

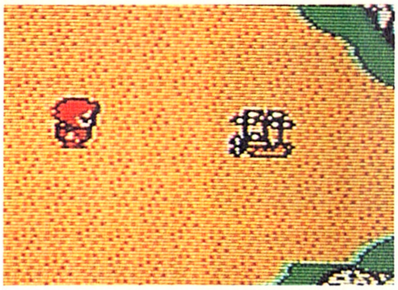
身も凍る氷の洞窟には伝説の石があるというが…



氷の洞窟も、またダメージを受ける床が設定されてるんだ。でも、それほどは多くないからね。その代わり、落とし穴のワナがある。ただ、この落とし穴に落ちないと、お目当てのものは取れないしくみになっているんだ。



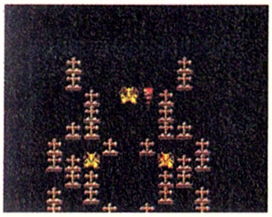
▲そのアイテムを使う場所は、エルフの町の賢者が知っている。さっそく試そうよ！

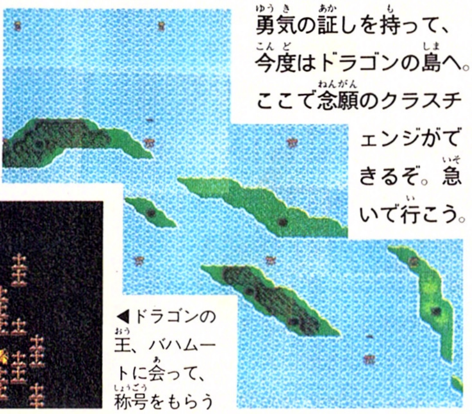


勇気の証しを持ってこそ真の勇者 試練に耐えてクラスチェンジだ！



飛空艇さえ手に入れれば、今まで上陸できなかった北の大陸へ行ける。まずは、気になっていた試練の城へと向かおう。試練の城は、勇気を試す場所だ。ここをクリアすれば、勇気の証しを手に入れられるんだ。ワープを繰り返し、強敵を相手に、最後の台座までたどりつこう。





◀ドラゴンの王、バハムートに会って、称号をもらう

勇気の証しを持って、今度はドラゴンの島へ。ここで念願のクラスチェンジができるぞ。急いで行こう。



◀せっかく愛着がわいてきたのに複雑な心境



◀クラスチェンジで一段とパワーアップだね

そして残る2つのクリスタルの輝きは…

オンクラの町では新しい情報がたくさん聞けるぞ！

クラスチェンジもしたところで、北の世界を冒険してみると、ドラゴン島の西に小さな町が見えるね。この町では、後半のゲーム展開に関する重要な情報が、たくさん聞けるんだ。そして、驚くべき秘密がある。それは、この町は、200年前に海底に沈んだ神殿と、密接した関係にあるということ。ただし、そうすんなりとは行けないとだけ報告しとこう。







オンラクの町DATA

白魔術



黒魔術



道具



宿



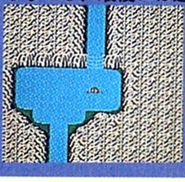
教会





まだ見ぬ新しい世界、どんな謎が待ち受けているのだろうか！

ゲームもいよいよ佳境にはいってきたね。でも、まだまだ先は長いぞ。残る2つのカオスを倒さないとならないし、最後には過去の…おっとロがすべっちまったい。それはあとでのお楽しみに残しておこうね。まあ、その代わりに、これから行かなくちゃならない場所を、ほんの少しだけ紹介しておくからねっねっ！



◀ロボットみたいなものが落ちた場所だ



◀ここには妖精がいるはずだけど…!?



◀ルフェイン語を話せるようになろうね



◀蜃気楼の塔はどこかと繋がっている…

敵キャラとの戦い方を完全にマスターしよう!!

敵の特性を知る!

敵と戦うときにいちばん気になるのは、その敵が一体どんな攻撃をしてくるかっていうことだと思うんだ。相手の攻撃方法がわかれば、それに対抗する手段を選びやすいもんね。初めて対戦した相手のデータをメモしておけば、ゲームを進める上でもかなり役に立つぞ。

ジャイアント系

いわゆる人型の敵だ。力の強い者が多いぞ。中には炎や吹雪の特殊攻撃をする者も…

ドラゴン系

ドラゴン系はいかにも怪獣らしい姿の敵だ。攻撃力が強く、毒・炎・吹雪等の特殊攻撃もする

アンデッド系

死に至らせる魔術は効かないこのタイプには、ディア系やファイア系の魔術が良く効く

魔法使い系

名前どおり、魔法で攻撃するのが得意。その分HPは低めの者が多いので、一気に攻めこもう

水中(上)生物系

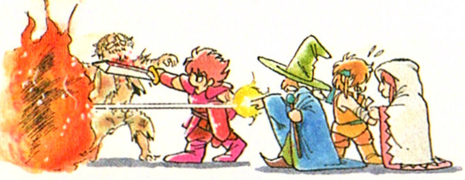
海や川で出現するが、ときたま陸上でも出る。サンダー系の魔術に弱いので利用しよう

再生型

1回の攻撃ごとに、傷が自動的に回復されるタイプ。こっちの攻撃力が弱いときは苦戦するぞ

戦い方パターン例

対戦時のポイントは、いかに効率良く倒すかってことだ。例え1匹で出現したとしても、武器による攻撃だけじゃ倒せない場合があるよね。つまり、各メンバーの得意な攻撃方法、相手の弱点に合った攻撃方法が大切なんだ。

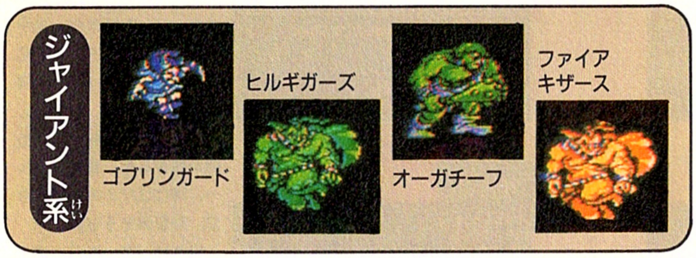


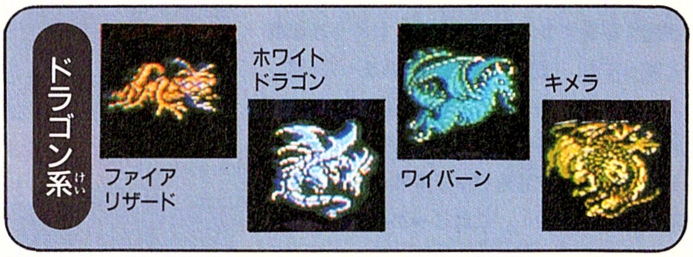
❶敵が複数で出現した場合

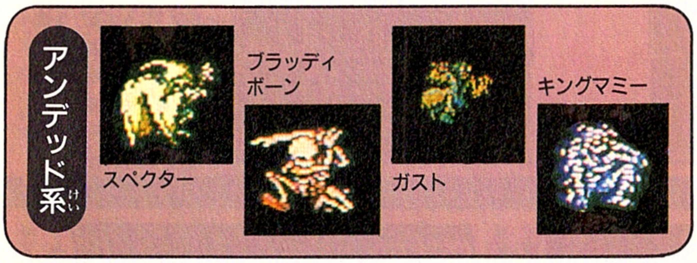
敵が複数の場合は、いちばん良いのは、敵全員に効く強力な黒魔法だね。ただ、セットで出現した場合、それだけじゃ倒せないやつもいる。戦士やモンクたちで、黒魔法が効かなそうな敵、あるいはHPが高そうな敵をフォロー攻撃するんだ。白魔術師は、アンデッドモンスター以外だったら、いつも傷を回復させる役にまわる。参考にして戦ってほしい。

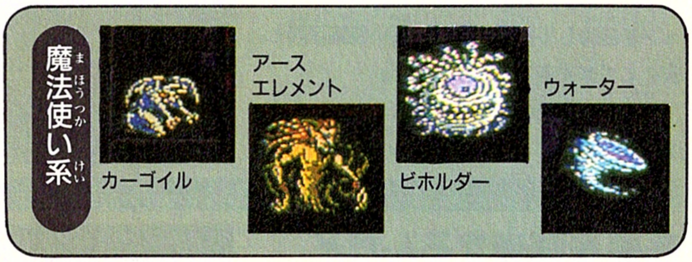
❷魔法を使う敵やとてつもなく強い敵の場合

魔法を使う敵の場合、死の魔法以外だったら、一気に攻めたほうが良さそう。もちろん、相手の魔法を封じられれば、それに越したことないけどね。特殊攻撃の場合は、逆の魔法をかけてやる。例えば、吹雪を使う敵ならファイア系、炎またはファイア系を使う敵ならブリザド系といった感じ。攻撃力がやたら強い敵には、防御力や回避率を高めておくこと。

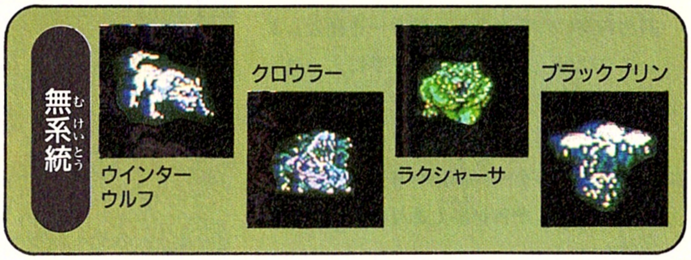










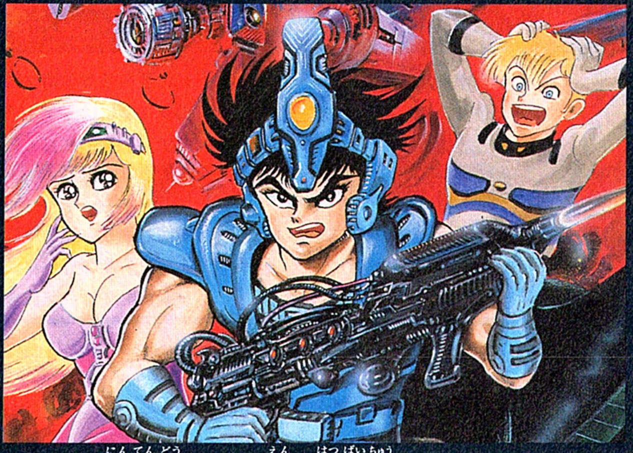


銀河の三人



西暦2300年。地球連邦国家をつくり、永久に戦争を放棄し、人々は愛と平和を手に入れたのだが、その平和も長くは続かなかった。外宇宙から現れたナゾの文明"ガルム"が地球に総攻撃をかけてきたのだ。





●任天堂●5,000円●発売中●カセット●



ガルムの母星は、ガルム暦5462年にみずからの戦争で消滅したのであった。生き残った人々は、第2の母星を探すため宇宙をさまよい、地球を発見したのだ。ガルムの攻撃により敗北寸前の地球をキミは救えるか…。



跳躍をくりかえして目的地へつき進め!!

STARATEGY……①

航行パターンをつかめ!!

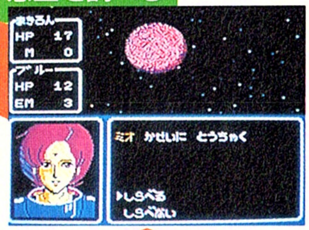
太陽系はとにかく広い。その広大な宇宙空間に点在する惑星や衛星間をライーザは、高速度で移動するんだ。しかし、いくら高速度と言っても、1回の跳躍距離は決まっていて、したがって、トーイ所にある惑星に行くには、何度も跳躍を繰り返して進んでいくんだ。しかも、途中で旅をじゃまするガルムと遭遇することしばし…。これじゃあ身がもたないよネ。そこで、目的地の近くにあるステーションを経由して移動すれば、長い跳躍区間も安心して旅することができるぞ。

数多くの危険がともなう旅になるが、気合を入れて進むんだぞ。Good Luck!!

目的地を選べ



惑星を調べる



跳躍スタート



ガルムの攻撃



根気よく繰り返すことが大切だ

まず、コマンドパネルの"もくてきち"を選んで、マップ画面を出すんだ。次にカーソルを行きたい場所に合わせてAボタンを押す。目的地が決まったら、跳躍を開始しよう。繰り返し行うと急に敵が現れて、戦闘が始まるぞ。自分とブルー、時にはリミの力を借りて、敵を倒そうぜ。

目的地へ着いたら、コマンドの"しらべる"を選んで惑星へ着陸しよう。地下シェルターへ入り情報やアイテムを入手するんだ。

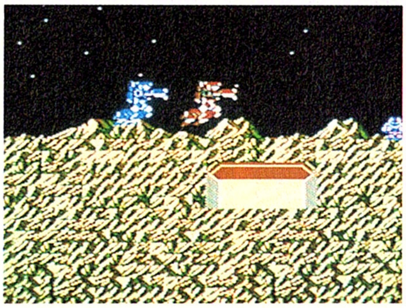
調査が終ったら、再び次の目的へ向うのだ。

STARATEGY……②

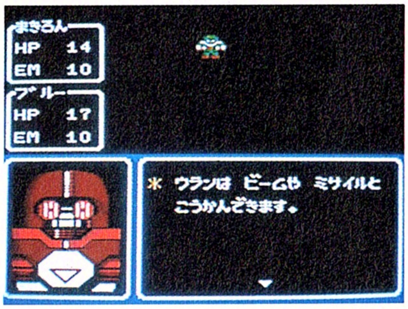
惑星を調査するんだ!!

星の内部に作られたシェルターを調査しよう。ここには、各種アイテムが手に入ったり、アンドロイドから情報を聞けたりもする。

レッドとブルーの2体のライーザを動かすのだが、シェルター内部はバリアーやダークゾーンなどのしかけが多くあり、細心の注意が必要だ。



◀星の地表に着陸し、2つのライーザで調査しよう。シェルターも見えるぞ



◀アンドロイドを発見。近くでAボタンを押せば、情報を教えてくれるぞ

敵に合わせて武器を選択しろ

ITEM& WEAPONS アイテム&武器

武器を大きく２つに分けると、ビーム系とミサイル系がある。ビーム系は１度手に入れたら何発でも撃てるが、破壊力は弱い。ミサイル系は、破壊力は強いが持てる数が決まっているんだ。

武器は、ステーションへ行けば買うことが出来るぞ。移動しながら敵を倒し、ウランをためていこう。ウランはお金の代わりになって、武器と交換できるんだ。

各ステーションによって売っている武器が違うので、ひととおりまわっていきたいネ。

各武器は、敵の性格や数によって破壊力が違ってくるぞ。(右の表は、各破壊力のだいたいの数値です。その前後の数を考えて下さい)

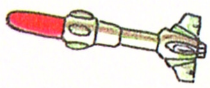
2Mビーム



スタートした時に唯一持っている武器。ライーザの右腕に組み込まれている

破壊力 約20

Eミサイル



高性能爆弾を弾頭にもつ小型ミサイル。ゲームスタート時から持っているんだ

破壊力 約30

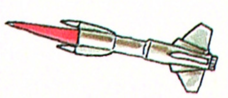
4Mビーム



２Mビームの２倍の破壊力を持っている。シンプソンで売っているぞ

破壊力 約40

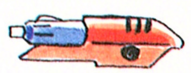
Sミサイル



小型核弾頭ミサイル。誘導システムを持ち、命中率は高い。シンプソンで買おう

破壊力 約100

イオンビーム



そして、さらに強力なイオンビーム。ぜひとも入手したい

破壊力 約80

TACTICS 攻撃パターンをマスターすれば、勝ったも同然

ザコ敵はかるーく倒しちゃえ

跳躍移動をしていると、突然敵が現れた。こいつはプーマ系のエニプーマだ!!

あまりＨＰも高くなく全部合わせてもたったの19。これなら破壊力20の２Ｍビームが２発もあれば充分だぜ。わざわざ数少ないミサイルを使うことはないぞ。

しかし、１つだけ注意したい事は、敵が"体当り"などの特殊攻撃を仕かけてくることだ。

ミサイルとビームの両方を使え

先へ進み、プレイヤーが強くなればなるほど敵も強いヤツが多くなってくるぞ。しかも９機と数が多いヤツも出てくるから大変だ。

こいつらの合計ＨＰは、41だ。２Ｍビームだと2発撃っても約40。これじゃあ敵の攻撃をくらっちゃうぞ。そこで、Ｓミサイルと２Ｍビームの両方を使っての攻撃法をマスターしよう。これならＨＰも約120と軽く倒せるはず。

メチャメチャ強い敵にはコレダァ

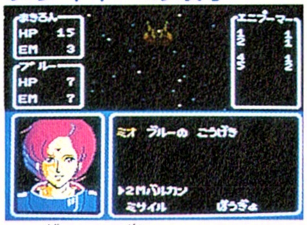
出ましたぁ！　これはすごい。敵のＨＰの合計は、ナント315になるなんて、信じられん。これじゃあ２人が現在持っている武器の中でも最強なのを選んでも、とーってもダメ。ここではミオのＥＳＰを借りるしかないぞ。ビットまたはパワーを使い、敵が攻撃してくる前に、全機たたきつぶしておくのがベストだ。(ミオがＥＳＰを覚えている場合ですよ。)

こいつは楽だ!!



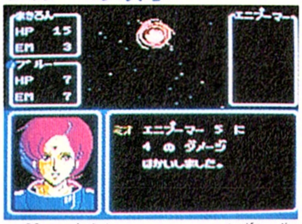
○数は多く出るが、体力も少なく、特殊攻撃もかけてこないラクなやつだ

プレイヤーの攻撃



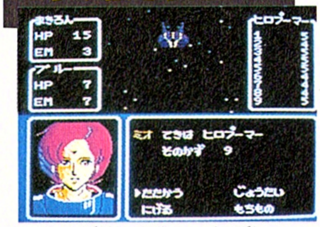
○２Ｍビーム１発でこのありさま。あとはブルーにまかせよう

ブルーの攻撃



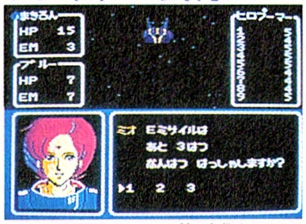
○残りの体力は５。これなら１発で大丈夫。ラクラクだねぇ

こりゃ強そうだ!!



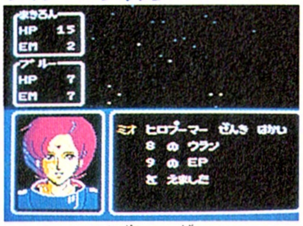
○敵の出現数の最大、９機出現したぞ。敵の体力は、全部で41。強そー

プレイヤーの攻撃



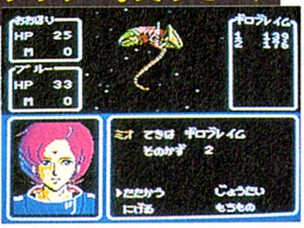
○まず、Ｅミサイルで敵に強力なダメージをあたえるんだ

ブルーの攻撃



○ブルーは、１発の２Ｍバルカンで、ラクに敵を倒せる

グッゲ〜。負けそ〜！



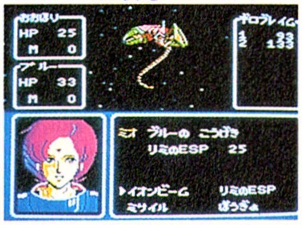
○おっと出ましたギロプレイム。ここでミオの手を借りちゃおっと

ミオのＥＳＰ攻撃



○プレイヤーの代わりに、ミオのパワー攻撃。敵のダメージはすっごいぞ

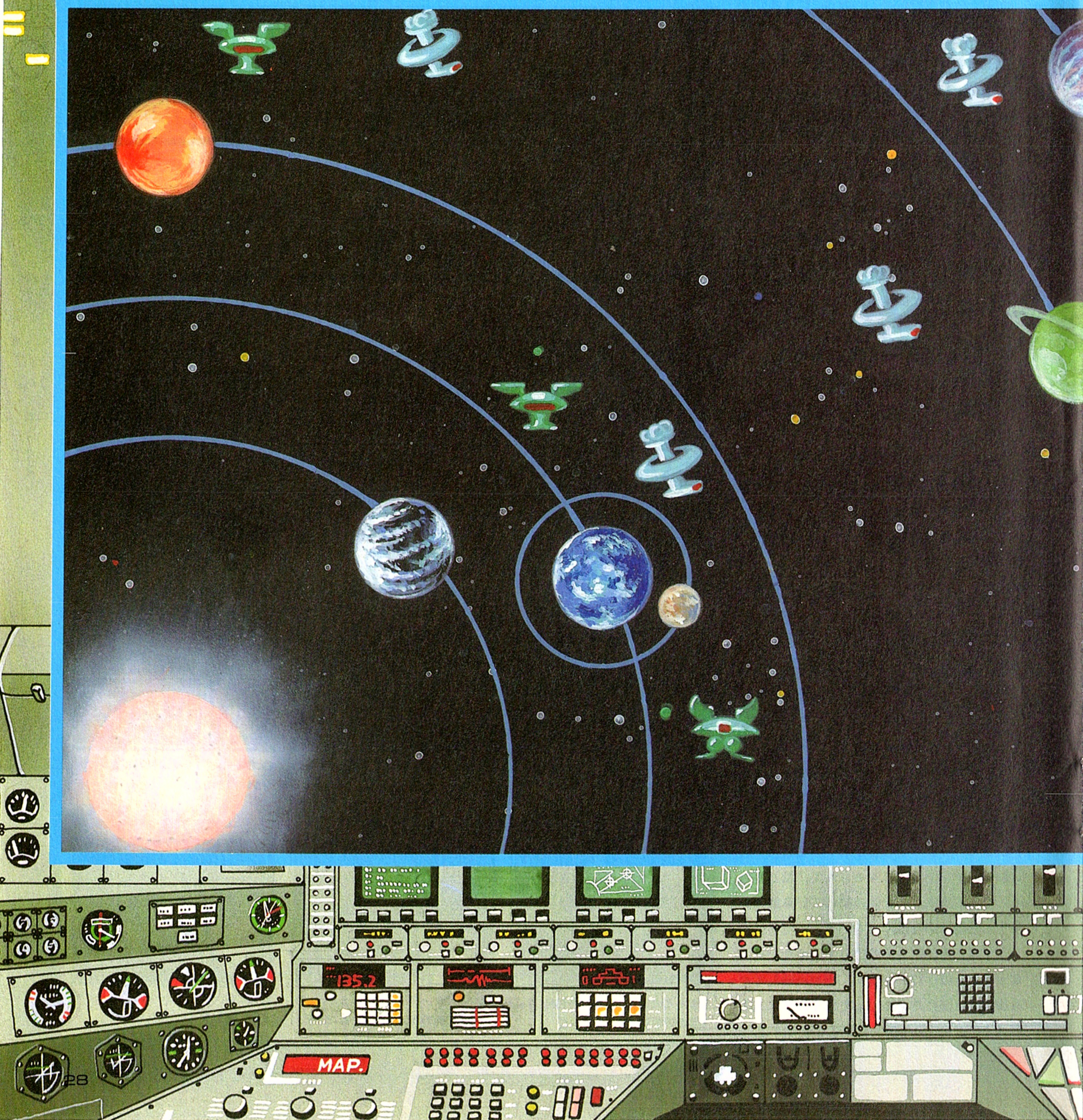
ブルーの攻撃



○あとは、イオンビームまたはＥミサイルで勝ち!!

MAP（マップ）

オマタセシマシタ
コレガタイヨウケイノ マップデス



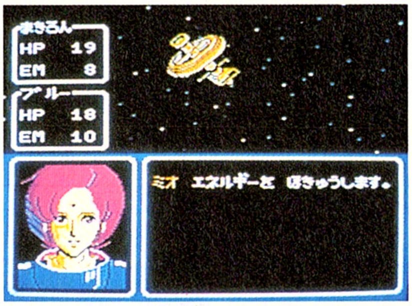


DISTANCE 各惑星間距離データ公開

	月	地球	金星	太陽	火星	ディック	ガルムベース1	シンプソン	ガルムベース2	ガルム空母	ユニック	ピクセル	天王星	ガルムベース3	アルゴス	冥王星
月	／	8	33	64	62	18	29	68	69	25	54	86	58	75	102	104
地球	8	／	25	58	57	16	23	66	64	29	58	89	64	82	109	109
金星	33	25	／	34	51	34	25	72	64	43	79	109	89	107	133	130
太陽	64	58	34	／	72	68	58	101	89	64	113	142	122	112	166	164
火星	62	57	51	72	／	47	34	34	18	85	72	89	96	140	130	115
ディック	18	16	34	68	47	／	16	51	51	43	45	75	58	76	100	96
ガルムベース1	29	23	25	58	34	16	／	48	43	51	58	85	74	91	115	108
シンプソン	68	66	72	101	34	51	48	／	18	94	51	58	79	91	104	84
ガルムベース2	69	64	64	89	18	51	43	18	／	93	64	76	91	105	120	101
ガルム空母	25	29	43	64	85	43	51	94	93	／	74	107	69	85	114	122
ユニック	54	58	79	113	72	45	58	51	64	74	／	33	29	41	58	51
ピクセル	86	89	109	142	89	75	85	58	76	107	33	／	51	51	51	25
天王星	58	64	89	122	96	58	74	79	91	69	29	51	／	18	45	57
ガルムベース3	75	82	107	112	140	76	91	91	105	85	41	51	18	／	29	49
アルゴス	102	109	133	166	130	100	115	104	120	114	58	51	45	29	／	34
冥王星	104	109	130	164	115	96	108	84	101	122	51	25	57	49	34	／

ポイント1 レベルアップで強くなれ

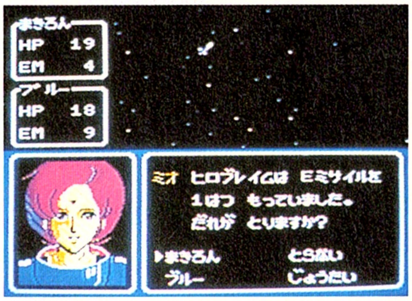
宇宙空間の移動は、簡単にできるけど、この広い宇宙に点在する星やステーションをみんなまわろうとする事は、容易じゃない。そこで、まずゲームをスタートしたら、レベルを上げることを考えてみよう。地球に一番近い場所にあるステーション　ディックのまわりでレベルを8まで上げてガルムベースへ向おう。倒せば次のレベル9になるはずだ。



◀敵ガルム機と戦ってダメージを受けたらステーションへもどり、エネルギーを回復してもらうんだ

ポイント2 キミがミサイルを拾うんだ

戦っていくうちに徐々に強敵に合うようになり、ミサイルを使う回数も多くなる。こうなると、ミサイルの所有数が問題になってくる。そこで、ステーションでみんなに補給するのはもちろんだが、敵を倒した時に出現したミサイルは、必ずプレイヤーが拾いに行こう。ブルーが1発も持っていない時もだ。先制攻撃の時にミサイルがないと苦しくなるからだ。



◀敵の落したミサイルは、3度のうち2度は初めに攻撃のチャンスがくるプレイヤーに拾いに行かせよう

DATA FILE

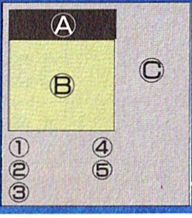
敵メカ図鑑（超具体版）

“闘う”って言ってもただ戦えばいいってもんじゃない。敵のことをよーく知っておくのも攻略のポイントだ。そこで、ガルムの敵機データを、48機も紹介しちゃうってわけ。これからキミが出会う相手がいるかもしれないぞ。よーく読んでネ。

敵を知る。ということがゲーム攻略のポイントになる

戦っていくうちにわかったことだが、敵ガルム機は、いくつかの種族に分かれていることに気がついた。しかも、各種族には共通の特質があることがわかった。敵ガルム人も人類と同じような生活をしていたのかもしれないなぁ…。

だが、敵は敵。気を抜いてはいけません。跳躍するごとに攻撃をしかけてくるし、しかもだいたいが集団でかかってくるんだ。やられてばかりじゃ身がもたない。敵のデータをキミの頭にインプットして、確実に敵を倒してゆこう。



表のみかた

Ⓐ名前 ②攻撃力
Ⓑ姿 ③得られるEXP
Ⓒ特徴 ④得られるウラン
①敵のHP ⑤特殊攻撃

タイオン族

普段1、2機で行動している偵察機。体力はそうないが、攻撃力にすぐれ、1回の攻撃で1機が2、3度撃ってくる。ワイヤーをはってくるやつも多く、こいつは要注意だ。

プチタイオン



ワイヤーをはり、さらに連続攻撃をしかけてくるイヤなやろーだ。先手攻撃で倒せ

①約13～14 ②約1 ③約2 ④約2 ⑤ワイヤー

スタイオン



ゲームスタート時には数多く出てくる。だいたい2機で攻撃してくることが多い

①7～8 ②約1 ③約2 ④約4 ⑤クライ・体当り

ヒロタイオン



1、2機で攻撃してくるが、途中クライをどんどん使って増えていくとんでもないやつ

①約12 ②約1 ③約5 ④約4 ⑤クライ

ノバタイオン



こいつは最低！1機で何度も攻撃してくるし、体当りはするし、しかもクライまでする

①16～17 ②1 ③2 ④2 ⑤クライ

ガタイオン



1機が2回も攻撃してくるやつ。しかし、敵の命中率は悪くドジなやつなのだ

①15～17 ②1～2 ③1～2 ④2～3 ⑤

ゼラタイオン



1機で2、3度攻撃するセコイやつ。しかも、攻撃順位が高い。イヤな敵なのだ

①23 ②2 ③24 ④16 ⑤クライ

シンタイオン



単独行動するこいつは、攻撃力にすぐれたやつ。だけど、経験値などは、持ってないね

①35 ②2～4 ③1 ④4 ⑤

ギロタイオン



攻撃回数の多いこいつ。クライで仲間をバンバン呼び攻撃してくる。あなどるなよ

①44～50 ②1～3 ③2 ④6 ⑤クライ

アイタイオン



先制攻撃のこいつは、恐がりなのですぐクライを使う。たまに体当りをすることがある

①16～18 ②1 ③1～2 ④2 ⑤クライ

ブレイム族

ゲームスタート時にしては、HPの多いやつらだ。繁殖力も強く、種類も多い。しかし、集団でかかってくることは少なく、2、3機で攻撃してきて、フォギーをかけてくるやつもいるぞ。

ノバブレイム



“フォギー”をかけてきて、ビームの力を弱められ、バラライ光線攻撃をかけてくるぞ

①25～32 ②約2 ③約2 ④約4 ⑤フォギー

ガブレイム



こいつは強敵だ。体力は40ぐらい持っているし、時にはエネルギーを使い体力回復するぞ

①37～45 ②約2 ③約2 ④6～8 ⑤スリープ

ヒロブレイム



特に特殊攻撃はしてこないが、体力が多く、2Mバルカンの攻撃では反撃をくらうぞ

①15～18 ②約1～2 ③約2～3 ④2 ⑤なし

ゼラブレイム



攻撃力はそうでもないが、体力だけは自信のあるやつだ。ウランもまあ持ってるほう

①73～78 ②3 ③8 ④16 ⑤なし

タムブレイム



攻撃力は弱いがいつも集団でいるので、いったん攻撃の順がまわるとイタイやつだ

①35～37 ②1 ③2 ④4 ⑤なし

トラブレイム



体力も多いが、攻撃力もけっこうある。攻撃の順がこいつにまわるとつらいものがある

①73～80 ②4 ③2 ④8 ⑤

ザブレイム



非常に体力があり、しかも攻撃力はバツグン。クライで繁殖するところもニクイねえ

①93～108 ②5 ③5～6 ④20 ⑤クライ

タキブレイム



こいつの体力は今までのものより比べものにならない。しかも、攻撃力も大きいぞ～

①89～106 ②5 ③8 ④32 ⑤フォギー

シンブレイム



体力モリモリ、しかも、攻撃力もけっこうあり、集団でくる敵。会いたくないですねー

①61～75 ②4～5 ③2 ④18～19 ⑤

プール族

ガルム軍の大型戦略爆撃機。ゲーム後半にはバシバシ出てきて、ライーザは大きなダメージを受けることだろう。体力、攻撃力、その他すべて強力にできており、非常に恐い敵だ。

トラプール



この体力で、しかも集団でかかってくるのでたまらない。攻撃力は並じゃないぜ

①30～39 ②9～10 ③2 ④4 ⑤

ギロプール



こいつの攻撃力には驚くぜ。なんて言ったって5以上あるんだ、それに体力も…有り

①32～37 ②5～9 ③2 ④8 ⑤

ザプール



非常に恐いやつだ。体力もあるがなんと攻撃力がすごい。それも集団で出現する

①35～45 ②8～10 ③1 ④6～7 ⑤

ケイプール



だいたい2機でウロウロしている。体力は、後半の敵としては普通だがみくびると痛いぞ

①22～26 ②2～3 ③2 ④2 ⑤

ランプール



ライーザが強くなりベースなどもガンガン倒せるようになると出てくる敵だ

①24～31 ②2～5 ③1 ④2 ⑤

ロロプール



こいつに当たるとツライんだ。なんと言っても攻撃力は7。普通2機ぐらいで出現する

①25～33 ②7 ③1 ④5～6 ⑤

ユープール



こいつは、痛いのなんの。1回当たると苦しい戦いになる。後半にはガシガシ出てくる

①23～29 ②7 ③2～3 ④2 ⑤

タキプール



プールの特性で集団でくることはないが、攻撃力が強い。後半になると会いたくない敵

①19～23 ②6～7 ③2 ④2 ⑤

ヤン族

戦闘能力は低いが、たまに飛び抜けて強いやつがいる。しかし、全体的にはウランの量も経験値も少なくおいしくない。プラス、スリープ攻撃でライーザの機能を停止してしまう。

ゼラヤン

旧型で体力もまぁあるやつ。なかなか逃がしてくれないのは、まじめな証拠

①10 ②1 ③2 ④2 ⑤

ガヤン

あまり攻撃はしてこないが、スリープをかけてきてライーザの機能を停止させる

①6～8 ②1 ③1 ④1 ⑤スリープ

ママヤン

こいつはミサイルを撃ってくるとんでもないやつ。しかも、1発で約8のダメージだぜ

①9～11 ②8～9 ③1 ④1 ⑤

シンヤン

体力はあるが、他には何の取り得もないやつ。早く倒して目的地へ行こうぜ

①16～20 ②1 ③1 ④1 ⑤

ザヤン

2～3機でいつもウロウロしているやつ。ヤン族にしては数が少ないほうなのだ

①15 ②1 ③2 ④2 ⑤

ギロヤン

スリープをかけて機能を停止させといて、ミサイルを撃ってくる、イジワルなやつ

①19～25 ②1～2 ③2 ④2～3 ⑤スリープ

ドヤン

命中率は悪いが1機が1回に2度の攻撃をしてくる。集団でくることはないぞ

①12 ②1 ③2 ④2 ⑤

アイヤン

スリープをかけておいて、ビシビシ攻撃してくるいやなやつ。ミサイルでやっつけろ

①7～9 ②1 ③1 ④1 ⑤スリープ

ユーヤン

Sミサイルのような回転弾を撃ってくるやつ。当たると2人ともダメージを受ける

①9～11 ②1 ③2 ④2 ⑤

プーイン族

全体的に体力がないので防御力にすぐれ、ビーム砲やミサイルが当たりにくい。しかも、スリープをよく使い、ライーザの機能を停止させ、バシバシ攻撃をしかけてくる。

ゼラプーイン

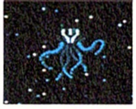
プーイン族にしてはまともなやつだが、1回の攻撃力が大きいので、当たるとイタイ

①9～10 ②3 ③2 ④4 ⑤

タムプーイン

こちらの攻撃をヒョイ、とかわし攻撃してくる、集団なので、たまったもんじゃない

①5～6 ②1 ③1～2 ④1 ⑤

ノバプーイン

集団で攻撃してきては、またクライを使って仲間を呼ぶ、とんでもないヤツ

①6～8 ②1 ③2～4 ④2～4 ⑤クライ

ガプーイン

こいつはスゴイ。ほとんど攻撃はかわし、ミサイルさえも当たらない。会いたくないヤツ

①1 ②1 ③2～16 ④8 ⑤スリープ

ザプーイン

体力はないし、集団でもないが、攻撃力はまあまあるし、それに順番が早くまわるのだ

①1 ②2 ③2 ④24 ⑤スモッグ

トラプーイン

9機ぐらいの集団で出現する。が、命中率が悪く、だいたい5、6機しか当たらないぞ

①13～15 ②1～2 ③1 ④6～7 ⑤

ギロプーイン

ウランをたくさん持っているやつ。普段は5機くらいの集団をつくり、攻撃してくる

①19～25 ②1～3 ③3 ④12 ⑤

ドプーイン

そう強くもなく、おいしくもない、標準的な敵だ。集団でおそってくることもない

①11～12 ②1 ③2 ④2～3 ⑤

ケイプーイン

敵の攻撃順番が早くくる。始めは数も少ないが、クライでみるみる増していくぞ

①9～11 ②2 ③1 ④6 ⑤

エバ族

敵の輸送機なんだが、武装しており、攻撃力はけっこう強く、ライーザのダメージは大きい。それに、パラライ攻撃を得意としており、ライーザのミサイルを使用できなくする。

ザエバ

パラライの攻撃でライーザのミサイルを使用できなくし、攻撃してるやなやつ

①31～32 ②1～2 ③2 ④6～7 ⑤パラライ

トラエバ

1度の攻撃で、何度も撃ってくるやつ。しかも集団で出現する。先手を打つしかないぜ

①28～30 ②4～5 ③1 ④4 ⑤スリープ

ギロエバ

5の攻撃を何度も受けちゃあたまらない。先手で全滅させるつもりで攻撃するんだ

①26～29 ②3～5 ③2 ④10 ⑤

タキエバ

1度に2回づつ攻撃してくるイヤなやつだ。だけど攻撃力も低く、体力もそうないぞ

①15～18 ②1 ③2 ④2 ⑤

ランエバ

クセはないが、攻撃力にすぐれた強いやつだ。それにクライを使うヒデーやつ

①19～24 ②4 ③2 ④2～3 ⑤クライ

ケイエバ

ワイヤーをはって逃げないようにして、1度に2回攻撃してくるヒキョーなやつ

①17～22 ②3 ③1 ④6 ⑤ワイヤー

ボンエバ

こいつは攻撃力も強いし、それも集団でくるフテーやつ。経験値も少く、おいしくない

①15～20 ②3～4 ③2 ④4～6 ⑤クライ

ブレット族

宇宙のどこにでもいるこいつは、ガルム軍の主力攻撃機だ。ライーザが弱いときも、また強くなっても、恐いもの知らず、真正面から突進してくる。あまくみると、痛いめに合うぞ。

タムブレット

こちらの攻撃をヒョイヒョイとかわす素早いやつ。ミサイルで、先手攻撃をするんだ

①13～14 ②3 ③ ④ ⑤

ガブレット

ブレット族にしては体力は低い。が、真正面からガンガン攻撃してくるヤツだ

①19～20 ②1 ③2 ④2 ⑤なし

ゼラブレット

攻撃力が強い。集団でおそってこない分いいが、たまに4の攻撃力があるやつもいる

①16～17 ②2～4 ③2 ④2 ⑤なし

ノバブレット

ワイヤーをはって、逃がしてくれないやつ。まったくおいしくないやつだ

①12～14 ②1 ③1 ④1～2 ⑤ワイヤー

アイブレット

敵の攻撃の順が多くなる。しかもクライでどんどん増すんだ。早くしまつすることだ

①22～23 ②2 ③2 ④2 ⑤クライ

ドブレット

敵の命中率が高く、バシバシ攻撃してくる。しかも3のダメージをくらうんだ

①15～18 ②3 ③1 ④3 ⑤クライ

プーマー族

こいつらは、いわゆるザコ敵。攻撃力はほとんどが1と、非常に弱いやつらだが、クライで仲間を呼んで集団攻撃してくるぞ。持っている経験値もウランの量も少なく、うれしくない敵。

ヒロプーマー

こいつは、ライーザ号の攻撃を時々かわしてくるぞ。ミサイル攻撃の方が命中率大

①4～5 ②約1 ③約1～2 ④約1～2 ⑤クライ

スプーマー

攻撃は弱いが、集団で攻撃してくるぞ。早目に倒さないと、クライで繁殖し増えるぞ

①約3 ②約1 ③1～2 ④1～2 ⑤クライ

プチプーマー

プチといっても体力はけっこうもっているゾ。集団のときは、ミサイルで攻撃

①5～6 ②1～2 ③約1 ④約2 ⑤クライ

エニプーマー

持っているEXPやウランの量は少ないのに、やたらクライを使って増えてくるぞ

①3～4 ②約1 ③約1 ④約1 ⑤クライ

ヒント満載！ 登場人物のひとり言



ブルー

ヘーイ！ おいらがブルー、乗りは軽いが腕は天下一品だぜ。おいらが聞いた話では、太陽からはるか遠くに離れた場所に、おいらが見たこともないほどの破壊力をもつ武器があるってことだ。しかし、どの星にあるのか見当もつかないぜ



リミ

あたしが入手した情報によると、反物質ミサイル（Hミサイル）ていうすっごい破壊力をもった武器があるんだって。地球だったら、たった1発で消滅させちゃうんだって、恐いミサイルネ。場所は、……う〜ん忘れちゃった…。ごめんなさい…。



ダイキ

ライーザ号の諸君、地球の運命はキミたちの肩にかかっているんだ、一刻も早く敵ガルムの空母を破壊し、人類に平和をもたらしたいが、空母は特殊なミサイルがないと破壊できない。ということだ。諸君、地球敗北まであと少ししかない、頼むぞ!!



ヒロキ

わたしのいるステーションには、強力なバリアがはられている。これはガルム軍がはったものだ。わたしはここでは何ひとつ自由がない。早くバリアを破壊してくれ。そのためには、敵のガルムベース3を壊さないとだめなんだ。お願いだ助けてくれ…



セイギ

おれの口の悪さは生まれつきだ。それで人間嫌いなどとウワサが流れているようだが、人によりけりだ。まぁ、はるばる地球から来るんなら、ちょっくらおれのステーションにも寄ってくれ、重要な情報を教えてやるぜ！

レベルアップ表

レベル	クラス	経験値	最大HP	最大ESP	覚えるESP
1	サージェント	0	19		
2	サージェント	36	21		
3	サージェント	76	23		
4	ルーテナント	123	27	10	
5	ルーテナント	164	29	13	
6	ルーテナント	209	31	13	ビット
7	ルーテナント	264	33	17	
8	ルーテナントベース1	ベース1	35	19	パワー(7)
9	ルーテナント	547	39	20	
10	ルーテナント	638	41	20	
11	ルーテナント	44	44	20	
12	ルーテナントベース2	ベース2	47	20	バリヤー(7)
13	ルーテナント	1048	50	20	
14	キャプテン	1140	52	24	ニードル(7)
15	キャプテン	1236	54	24	
16	キャプテンベース3	ベース3	58	27	ワープ(6)
17	キャプテン	1693	63	28	クリアー
18	キャプテン	1835	67	29	
19	キャプテン	1988	72	30	
20	キャプテン	2143	80	32	友情(12)

早いレベルアップのコツを伝授……

ズバリ、ステーションのまわりで敵と戦うことがポイントだ!! ステーションは、行っただけでHPを回復してくれるぞ、敵と戦ってダメージを受けHPが少なくなったら、すぐにもどろう。



◀あの、「デビルマン」や「マジンガーZ」の作者、永井豪先生だ!!

個性的なキャラでゲームも生きる

「銀河の三人」は、パソコン版からの移植という形なので、すでにイメージは定着しているわけですよネ。それをあまりくずさないように、アニメーションのヒーローや、ロボットを作るつもりで、カチンとしたものじゃなく、まんが風にデザインしたんですよ。

キャラクターデザイン担当の永井豪先生に聞く!!

私はそれほどゲームにくわしいわけじゃないですが、ゲームにのめり込んでくれれば、キャラクターの同じ表情でも、その場の状況で見え方が変ってくると思うんです。それで、いくつかの状況や言葉にあてはまるような表情を作ったんです。わかりやすいのは、ブルーの表情かな。

もう1つ思ったことは、個性を大切にしたかったこと。一目見て、誰がデザインしたかわかるぐらいの個性的なキャラを作りたかったんだ。

とおっしゃる永井先生。先生の言葉どおり、ブルーの表情の豊かにゲーム馴れした我々も驚きました。



では突然質問だよ〜

Q 左側の顔の表情と、右側のセリフを線で結ぼう。全問正解できるかな。






- うっとおしいやつらだ
- やったぜ ベイビー
- てきながらあっぱれなやつだ
- ふふーん
- ゲゲ 中でだれかねむっているぜ

おそろしいほどに、すべてがわかってしまう



妖怪軍団の挑戦!!

カセット	バンダイ	
	¥5,500	発売中

ゲゲゲの鬼太郎2

かっての、秀作アクション・ゲームが、RPGに変身して再登場! 新タイプの戦闘シーンや、仲間を6人も登場させられるのは面白いんだけど、コツを掴むのがムズイ! そこで新年大特集。こいつを読めば、クリアは確定!!

ストーリー

かつて日本で猛威をふるった中国妖怪がいた。その名も"九尾の狐"。しかし、ある武将が矢で射て倒し、僧侶が生気をうばって封じこめ事無きを得ていた。

ところが、その妖怪には弟がいたのだ。数百年の時を経て、弟の"九尾の狐"は復讐のため日本へやってきたのだ。

おりしも鬼太郎は修業のため留守であり、あっという間に日本妖怪は降服してしまった。残った関東ですら、裏切り者が続出しており夢子までがさらわれてしまった。

日本の危機を、天女から聞いた鬼太郎は、"九尾の狐"との決戦へと出発するのだった。

ゲゲゲ気分満点！ 鬼太郎２を攻略だ

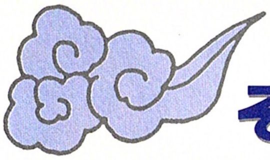
ロールプレイングに衣変えした鬼太郎IIは、妖怪気分満載(?)の秀作ゲームだ。今回は舞台を日本列島におき、山あり谷ありの一大MAP大作戦！って風合い。戦闘も新しくコマンド入力方式を採用しているのが目新しい。

でも、このゲームの真にスバラシイ点は、何より、鬼太郎の雰囲気づくりがウマイところ。〝ゲゲゲ〟のBGMにあわせて、こなきジジイ達と力をあわせて、妖怪ワールドにハマる感覚は、他ではちょっと味わえない絶妙体験。気分はサイコー！ って事うけあいだ。

名人のお年玉ガイド付きで、元旦初攻略!!



◀前回とはうってかわって、平面地図のロールプレイング。ハデなアクション＋謎で魅了されちゃうぞー！



攻略その一 戦いは効率よくやるべし！

やっぱり、ロールプレイングゲームで気になるのは戦闘シーンだ。ここをどうきりぬけられるかで、ゲームクリアまでの時間が決まっちゃうものね。

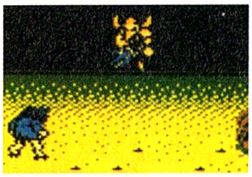
そこで、鬼太郎の戦闘パターンはどうなっているかっていうと、地図の上でランダムに敵と出会った時に、戦闘シーンになるという形だ。でも、この戦いは要領が悪いといつまでたっても終わらない。キャラクターが動いて戦うっていう新方式のコマンド画面も、いらいらしてたんでは台無しだ。というわけで、下の表に一般の攻撃方法とパターンをまとめておいたから参照する事。ロールプレイングゲームをスムーズに攻略するには、何よりも大事なんだぞ。

体当たり



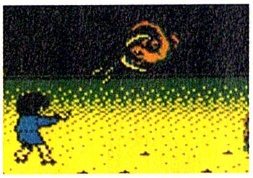
▶一番最初から使える攻撃方法だ。文字通り敵に頭突きをするだけなんだけど、妖力を使わないからとってもお得なのだ

髪の毛針



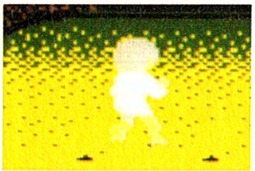
▶レベル２になると使えるようになる。妖術攻撃の最初のもので、鬼太郎が弱いうちはよく使うことになる。４妖力使う

指でっぽう



▶髪の毛針より数段上の威力がある。みあげ入道や黒雲主と戦うには、最低これがほしい。でも、妖力を６も使っちゃう

体力アップ



▶体力をいっぺんに回復させてくれるんだけれど、妖力をしこたま使ってしまうのだ。よっぽど危ない時以外はやめよう

大地の力



▶100に近い大ダメージをくらわせて、しかも使う妖力は10だけ。しつこいザコをばったばった倒すのには最適の攻撃だ

妖怪電気

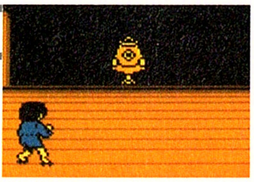


▶大地の力と同じく100以上のダメージを与えられるけど、妖力を20も消費してしまう。強い敵との戦いにおいておこう

始めての敵と戦うには？

始めての敵は、何もかも見当がつかない。体力がどれくらいあるのか？ 攻撃力はどれくらいなのか？ こんな時は、とにかく最強の攻撃方法をぶつけちゃおう。それで倒せるんだったら大丈夫だし、だめでも、このゲームはやられた時のペナルティは少ないもんだ。

PATTERN1

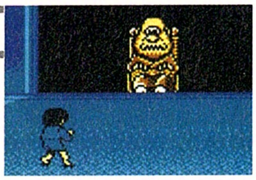


▶最強の妖術攻撃をしかける。この次に出会ったら、敵の体力を計るように戦え

強い敵と戦うには？

よく水辺なんかで〝海ぼうず〟や〝ぬれおんな〟などが出てくる。こいつらは下手なボス敵よりも強いから、レベルが5～6ぐらいあってもとてもかなわない。それ以外でも、今のレベルではとてもかなわない敵がでてきたら、まよわずに逃げだそう。時間のムダだぜ。

PATTERN2

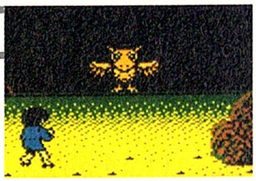


▶強い敵と戦ってやられたら、関東の家に逆もどり。〝またたび〟使って逃げろ

弱い敵と戦うには？

弱い敵キャラっていうのは、あとになるとじゃまになるだけだ。けれど、よく考えたら一撃でつぶせる敵だったら、逃げても戦っても似たようなもの。妖力を使わない体当たりやリモコンげたでなぎたおそう。アイテムがもらえればもうけものだものね。

PATTERN3



▶弱い敵を相手にする時は、妖力を使わないこと。被害も最小限におさえようね

攻略その二　橋で戦え、パワーアップ！

関東での最大の目的はレベルアップだ。他のＲＰＧと同じく、鬼太郎も敵キャラを倒すたびに経験値を手に入れ、それでレベルを上げて強くなっていく。でも、このゲームでは関東以外の敵キャラは、やたら強いわりには経験値にあまり差がないのだ。そこで、この関東で〝かまきり〟や〝うぶめ〟を狙いうちするのが、レベルアップへの早道というわけ。特に橋は、敵キャラによく出会えるから、行ったり来たりしよう。下に手順例があるぞ！

STEP1

スタート地点からポストを経て、とにかく家につく。そして、ここから橋や森へ行ったり来たりして敵キャラと戦う。最初のうちは苦しい戦いになるから、早めに回復させよう。

STEP2

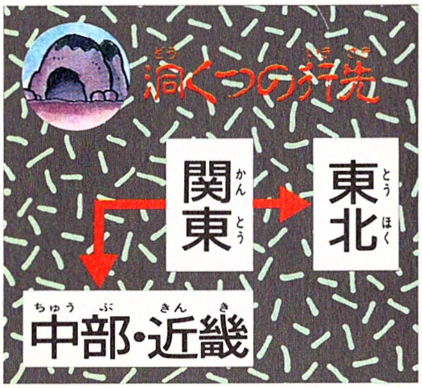
レベル２から３になったら、かなり余裕ができてくる。学校などの大事な場所をまわっておこう。でも、水辺には〝うみぼうず〟がいるから近づかないように。やたら強いぞ。

STEP3

レベル４になったら、北の城へ突入しよう。〝ろくろくび〟なんか無視して〝みあげ入道〟と戦え！　かなり楽に倒せるはずだ。そのあと東北にむかって洞くつを北へ進むのだ！

▶洞くつは、画面上へ行くと東北・下へ行くと中部・近畿に出る。でも、ここで東北へ行かないとあとでつまってしまう







POINT　家



家で一晩休むと、体力と妖力を全回復できる。また、テレビを見ると、コンティニュー用のパスワードを手に入れることができる

POINT　城（みあげ入道）



体力は100ぐらいだけど、〝のろいの術〟は関東最強の攻撃力を持っている。でも、こいつを倒すと〝またたび〟が手に入るのだ

攻略その三　黒雲主を封じこめろ！

東北での最大の目的は、黒雲主を倒すことだ。というのも、中部・近畿の城に入るのに必要なアイテム"通行手形"を、この黒雲主が持っているからなんだ。つまり、先をあわてて中部・近畿に行っても、結局は城に入れなくて引きかえさないといけないワケだ。

その他にもこの東北には、初めて仲間に加わってくれる猫娘がいるし、北海道への秘密の入口もあるんだ。それに、関東ほどではないにしろ、経験値もかせぎやすい。とりたててたくさんの謎があるわけでもないけど、歩き回っているだけでこのゲームの仕組みがよくわかるようになる。後半戦のためにパターンなんかも読みとっておこうぜ。

STEP1

洞くつを出てからは、とにかくバリアー発生塔へ向けてダッシュだ。ザコキャラなんかとは戦わずに、フルパワーで妖気石を倒す。バリアーを取りのぞいてしまうのが最優先だ。

STEP2

妖気石を倒してから、ちょっと遠まわりにはなるけれど猫長屋に行く。この時には、まわれるだけのポイントはまわっておこう。体力が少なくなったら逃げまわってでも進もう。

STEP3

最後はボス敵の黒雲主との対決だ。しかし、その前にアイテムの"びしゃもんぞう"をとっていくことを忘れないように。また、レベルも5ぐらいは欲しい。勝ったら中部・近畿だ。



バリアー発生塔

地上にはりめぐらされたバリアーは、この塔の中にいる妖気石が発生させているんだ。各地区にいるから、まず最初に倒しておこう。



◀妖気石は、石をぶん投げて攻撃してくるけどたいして強くない。倒せばバリヤーを取っぱらえるぞ

東北では山脈が南北に長いので、東西を移動したい時には、一度南へ大まわりだ





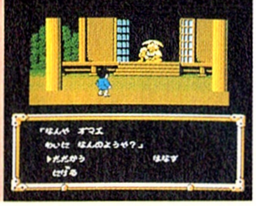
POINT 猫長屋

ここは、猫娘を仲間にできるだけでなく、東北での"家"の役割も果たしてくれるんだ。妖気石を倒したらすぐにでも駆けつけよう



POINT 古寺

へんな怪物が居座っているけど、こいつと話すとヤモリの干物がもらえるんだ。でも、一度戦ってみると北海道へ道が開けるぞ。



POINT 城(黒雲主)

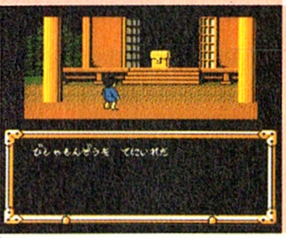
この城の4階に、東北のボス"黒雲主"がいるのだ。しかし、こいつは"みあげ入道"とはケタ外れに強いから、妖術でバンバン攻撃しなくちゃならないぞ。その上、倒したあとに"びしゃもんぞう"で封印しないとよみがえってしまうというとんでもないやつなのだ。



▲これだけ大きいくせにやたらと身軽な攻撃をしかけてくる。鬼太郎あやうし!

やしろ

古くてうらさびれただけの所だなんて思っていたら大マチガイ。"びしゃもんぞう"は、ここにしかないのだ





▶倒した"黒雲主"は、忘れずに封印しなくちゃ、生き返るぞ

ア・イ・テ・ム

前作にもいくつかあったアイテムだけど、さすがはロールプレイング版というわけか、鬼太郎2では質量ともに充実しているのだ。どれもが重要なんだけど、大きくわけると2つのグループがあるんだ。その一つは、妖怪を倒すと手に入れられる道具で、もう一つは特定の場所でしか手に入らない武器などのアイテム。それぞれ6種類あって、使い方も違うので、下にまとめてある。その他にも、ゲームの進行に必要な"もちもの"があるぞ。

道具(どうぐ)

このアイテム類は、敵のザコキャラを倒した時に手に入るものだ。体力の回復をしたり、洞くつ内の明りになるなど、だいたいゲームをしていく上で便利なものばかりがそろっている。特に"カラスのエサ"は、使い道がとっても多いから大事に使おうね。

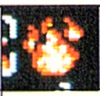
また、このアイテムはでる所がだいたい決まっていて、関東なら"ヤモリの干物"と"つるべび"しか手に入らないようになっている。

やもりの干物



体力を16だけ回復してくれる。鬼太郎が弱いうちはとってもありがたいアイテムだ。東北の古寺でもてるだけためるのもいいぞ!

つるべ火



洞くつの中を照らしだしてくれる。でも、本当はこれ妖怪の一種なんだよね。とはいえ気味悪がらずに、後のためにためておこう

カラスのエサ



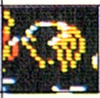
これを使うと、カラスにぶらさがって空を飛べるようになる。森の中でしか降ろしてくれないけど、移動がほんっとに楽になるのだ

魔よけの香



一定の間、敵のザコキャラに出会わないですむ効果があるんだけども、このゲームでは敵からすぐ逃げられるからあまり必要ない

妖怪みの



後半にでてくる毒の沼地や、鐘乳石の被害をうけなくてすむようになる。でも、これを洞くつ内で使うと、"つるべ火"が使えないぞ

再生の粉



ヤモリの干物を何倍も強力にしたものだ。どうせなら妖力も回復してほしいけど、世の中そんなに甘くない。これも後半戦に必要だ

武器(ぶき)

この武器は、特定のボスを倒したり、城の中に隠されたりしているのを見つけると手に入る。戦闘シーンで使うんだけれども、これがすさまじい効果を持っているんだ。しかも中には、鬼太郎が盗まれてしまった三種の神器も含んでいる。ゲタやちゃんちゃんこがなくっちゃ鬼太郎じゃあないって人も安心したでしょ。でも、ほとんどが後半で出てくるものばかり…。最初はガマンだぜ。

またたび

これを敵に投げつけると、いざという時に逃げやすくなるのだ。なぜかというと、この枝のニオイを妖怪が大好きだからというわけ。でも、たいてい必要ないけどね

リモコンゲタ

鬼太郎が修業中に盗まれた、三神器の一つ。敵に向かって投げつけると、ブーメランのように戻ってくる。威力はしれているけど、妖力を使わないってのがうれしい

ちゃんちゃんこ

これも三神器のうちの一つ。着ているだけでも、うけるダメージがずいぶん少なくなるし、敵に投げつければ身動きできないようにつつみこむ。攻防ともに有効だ

オカリナむち

最後の三神器。オカリナの口からムチが飛びでて、敵をさんざんに打ちのめす。これもおなじみの武器だけど、破壊力がたのもしいぜ

地獄の炎

いったいどこにあるのかまったくわからないアイテムだ。しかし、伝え聞くかぎりでは、巨大な炎の力で敵を残らず燃やしつくしてしまう力があるという

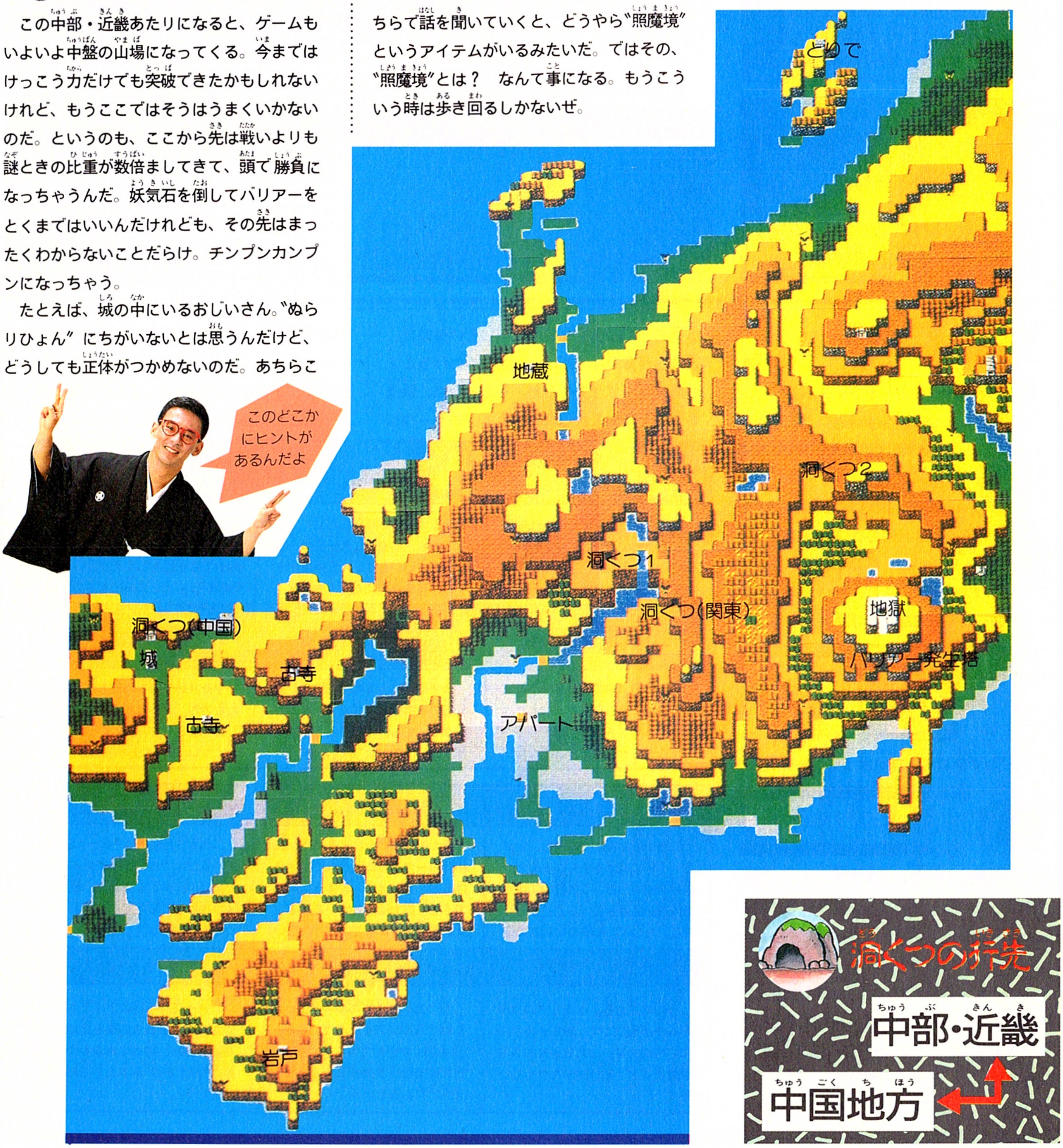
天のお守り

これも正体不明のアイテムの一つだ。ある場所も効果も定かではない。ただ、持っているものに様様な"おたすけ"を与えてくれるのだという

攻略その四　正体みたりぬらりひょん！

この中部・近畿あたりになると、ゲームもいよいよ中盤の山場になってくる。今まではけっこう力だけでも突破できたかもしれないけれど、もうここではそうはうまくいかないのだ。というのも、ここから先は戦いよりも謎ときの比重が数倍ましてきて、頭で勝負になっちゃうんだ。妖気石を倒してバリアーをとくまではいいんだけれども、その先はまったくわからないことだらけ。チンプンカンプンになっちゃう。

たとえば、城の中にいるおじいさん。〝ぬらりひょん〟にちがいないとは思うんだけど、どうしても正体がつかめないのだ。あちらこちらで話を聞いていくと、どうやら〝照魔境〟というアイテムがいるみたいだ。ではその、〝照魔境〟とは？　なんて事になる。もうこういう時は歩き回るしかないぜ。



STEP1

関東から洞くつを抜けた先にはアパートがある。しばらくはここを拠点にして、敵のザコを倒して経験値とアイテムを集める。かなり強い敵ばかりだから、まめに回復させよう。

STEP2

だいたい戦い方のパターンがよめてきたら、中央アルプスの洞くつに入る。砂かけばばあを助けだし、富士山北方にある反対の出入口から洞くつを出る。

STEP3

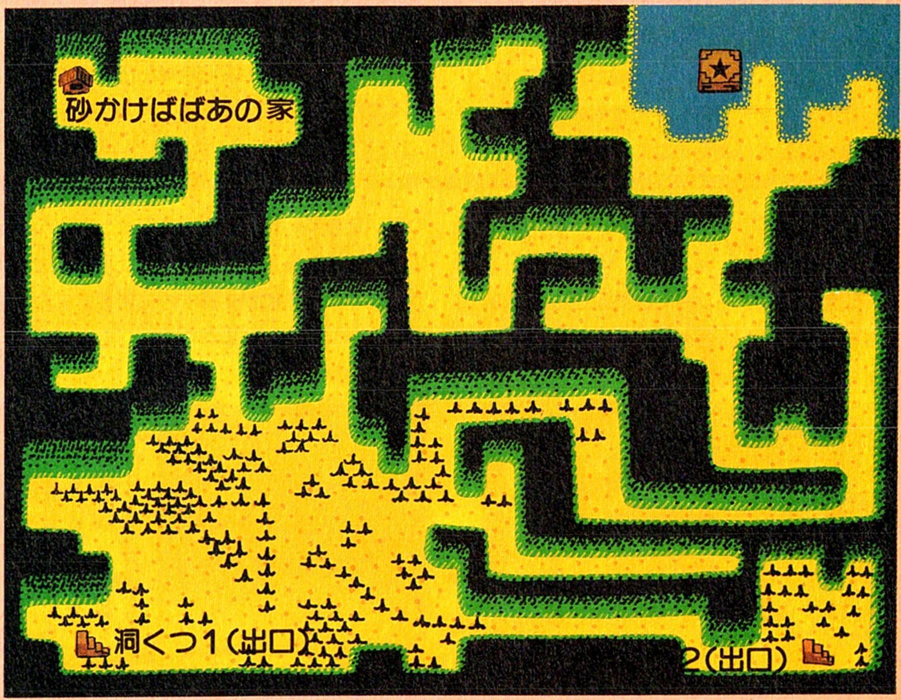
洞くつから出たら、富士山をぐるぐる回るように歩き、バリアー発生塔に向かう。ここで妖気石を倒してバリアーを取り去る。富士山頂の、地獄への入口もまわっておくといい。

STEP4

古寺へ行って、照魔鏡の手がかりを得たあと、あちこちまわってとにかく照魔境を手に入れよう。そうすれば、後は〝ぬらりひょん〟を倒し、リモコンげたを取りかえすだけだ。

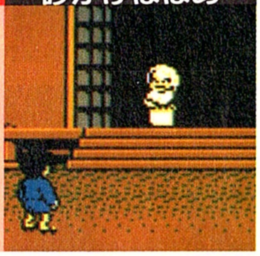
POINT 中央アルプス洞くつ

この洞くつは、今までで一番広いうえに、歩くと体力を吸いとる鐘乳石が生えている。でも、左上スミには砂かけばばあもいるし、バリアー発生塔や富士山頂の地獄への入口には、ここしか道がないのだ。また、印の所には、アイテム〝魔よけの香〟がおいてあるぞ！



POINT 砂かけばばあ

洞くつの中の家に住んでいる〝砂かけばばあ〟。いざっていう時に頼れる仲間は、どんどん集めちゃおう。この中部・近畿では、真っ先にここへ来るべし



POINT とりで

はるか海のかなたの佐渡ヶ島にあって、カラスのエサを2つ以上持っていないと行くこともできない。でも、照魔境の手がかりは一つでも多く欲しいよね



POINT 城（ぬらいひょん）

〝ぬらりひょん〟の城は、入るのに〝通行手形〟が必要だ。入れたら、すぐ左の植えこみの中を進もう。その先に〝リモコンげた〟がおいてあるのだ。

▶最初はただのおじいさんみたいだが、実は照魔境を使ったとたん恐ろしい顔に変身し、術で攻撃しまくるひきょーなやつだ



さて、アイテムを手に入れたらあとはボスのみ、こいつの仮面をひっぺがしてやるんだ。



POINT 古寺（ふるでら）

中部・近畿には、この古寺が2つある。照魔境の手がかりになるような事も言ってくれるんだけど、どこかチグハグだ。うそでもともとだまされてみる？



POINT 地獄（じごく）

富士山の頂上にぽっかりとあいているのが地獄への入り口だ。へんな妖怪がとおせんぼしているけど、なんとかどかせられないかなあ



POINT 岩戸（いわと）

ここもカラスのエサがないと来れない場所にある。それにしても、女神様までとおせんぼしなくったっていいのにね。ただでさえあちこち行けないのにさ



攻略その五　道はまだ半分後半戦だぞ！

さて、ここまでゲームを進めてきても、実はまだ半分でしかない。中国地方、四国、九州、そして謎の大陸と多くの地域が残っている。しかも、今まで攻略した所にも未解決の謎がゴロゴロしていたものね。

とはいえ、ここまで来ていれば君の鬼太郎は相当強くなっているはずだ。中国地方は更なる敵が待ちうけてはいるけど、恐れることはないのだ。

ここで最後のアドバイスだけど、後半戦は仲間たちとの共同作戦がとても大切になるぞ。ボス敵と戦うにも、謎を解くために歩き回るにも、仲間がいないとすぐに息切れだ。反対に、仲間がいても自分が隠れていたのでは愛想をつかされる。最後は友情と勇気なのだ。

仲間たちだよ！

鬼太郎のストーリーでは欠かせることのできない仲間も、このゲームにはしっかり出てくるんだ。仲間たちは平和な生活が続いていたので、日本各地にちらばって住んでいる。これを大集合させて妖怪軍団と戦うんだけど、とにかく探すのに苦労するんだ。家や洞くつにいるならまだしも、行方不明の仲間までいるぐらい。

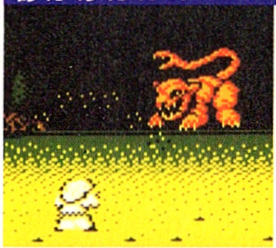
さて、このゲームで仲間はどうあつかうかというと、ほとんどアイテムと同じなのだ。また、体力は全員10で、これ以上やられると妖怪病院に逃げ出しちゃうから気をつけてね。

ねこ娘



◀ひっかき攻撃で敵にダメージを与えるのが得意だ。前半戦のまだ弱い鬼太郎の、よきパートナーなんだぜ。

砂かけばばあ



◀直接に被害を与えるわけじゃないけれど、砂をばらまいて敵の攻撃をにぶらせる。受けるダメージが減るのだ。

小泣きじじい



◀敵キャラに飛びついて石になり、その重さで大きなダメージを与える。防御力もかなり高いぞ。

一反もめん



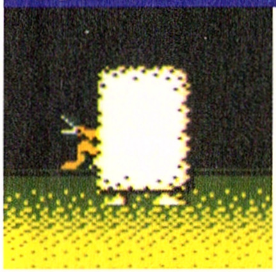
◀長い体でまきつき、ぎゅうぎゅうしめあげるのがうまい。この攻撃は100以上も相手の体力を減らすことができる。

ねずみ男



◀例によって例のごとくまた裏切っているらしい。うわさでは、狐たちの手先になっているんだそうだ。

ぬりかべ



◀後半に仲間になってくれるんだけど、攻撃力は期待するほどじゃない。こんなのに当たられたら痛いだろうにね!?

というわけで…

8ページの特集の最後として、橋本名人ご自身に、この鬼太郎2の見どころを語ってもらおう。

——この特集のあとでまず問題になるのは？

名人：「やはり、本州から外へ出る所ですね。北海道だけではなく、四国、九州なども、ちょっと行きにくいかもしれませんよ。」

——では、これから後半どうなるんでしょう？

名人：「九尾の孤のいる場所へたどりついたり、それを倒すためのアイテムを探すことになります。こっちはもっとたいへんですよ。」

——これはまいった。まだ難しくなるんだ…。あと、夢子ちゃんと鬼太郎はどうなるの。

名人：「さあ、どうなるんでしょう。」

——あらら、またはぐらかされてしまった。ま、いいか。では最後に名人の一言。

今年もロールプレイングゲームは不滅です!! 鬼太郎2をよろしくね。



Wizardry ウィザードリィ

不滅の名作RPGを徹底解説！剣と魔法の世界へようこそ!!

はじめに

ウィザードリィは３Ｄ迷路のみのＲＰＧだ。目的は、悪の大魔術師ワードナをやっつけて魔法のお守りを奪い返すこと。とくれば、ちょっとみにはディープダンジョンのようなものかと思ってしまいがちだ。こんな言いかたをしている以上、「コイツは　トコロがそうじゃないんだなァ　なんてエラそうに言うつもりだな」とキミに深読みされても仕方ないけど、別にエラぶってるワケじゃないしエラもはってはいない。ただ、やっぱりウィザードリィは違うんだなァ。

ゲームを始めた最初のうち、キャラクターたちはオソロシク弱い。戦士は攻撃をスカスカ外し、盗賊は狙いすましたようにワナを引きあてる。魔法使いと僧侶は一回しか呪文をかけられない。一回モンスターと戦って運良く勝てたらすぐ城へ逃げ帰るという情ない戦法を繰り返して、いつしかキャラはレベルアップする。この時に能力値が上がり、そして下がり（これが次のレベルアップへのはげみになるような気がする)、それぞれの職業ごとの能力を高めていくんだ。

さて、仮にキミがワードナを倒して目的を達したとしよう。どうなるか？　ゲームはまだまだ続くのだ。でもその頃にはキャラもすさまじく強くなっているから、戦闘はすでに快感に近いくらい手際よくモンスターたちを葬り去ってくれる。実際の話、面白いのはここからなんだ。自分のキャラをどこまで強くすることができるか？　未知の可能性への挑戦である。レベル13で目的は果たせるけど、お望みとあらば999までどーぞ♡

ベニー松山

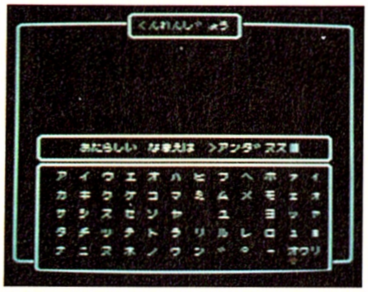
CASSETTE 発売中 アスキー￥5800 バッテリーバックアップ付

STEP 1:城と訓練場での作業・地下迷宮への下準備

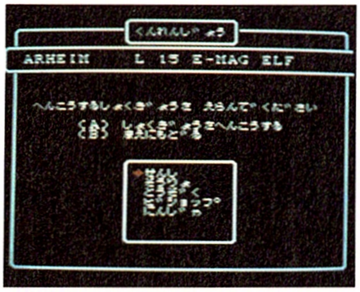
さて、キミの目の前にはウィザードリィのカセットがあるとしよう。当然ファミコンに差し、ゲームを始める。ウィザードリィが3DタイプのRPGである以上、キミはすぐにでも地下迷宮の中に入っていきたい衝動にかられることだろう。気持ちはわからないでもないが、しかしだ。ここであせってはいけない。ここでガマンすることを覚えておけばきっと将来役に立つハズだ。やっぱり早すぎるのはあまり自慢できるものじゃないのだ。ということで何がいいたいのかというと、まずは城での下準備をしっかり腰をすえてやろうってこと。まずは訓練場へ直行。

町外れの訓練場でキャラクターメイキングを

ウィザードリィを始めた時点でキミの手持ちのキャラクターは6人いる。これはすぐにゲームを始めたい人のためにはなっから入っているキャラで、「せんし1」「そうりょ1」という少女Aのようなネーミングになっているのだ。思えば哀れなキャラたちである。しかも弱い。こいつらでゲームを始めると一回目の戦闘で全滅することもありえるくらい弱い。だからとりあえずこのキャラたちはほっといて、新しいキャラを作ることにしよう。まずは名前を入れるんだけど、なんとひらがなカタカナ英字全てOKで最大8文字まで入力可能なのだ。せっかくだからカッコイイ名前をつけてやろうじゃないか。重ねていうが「せんし1」では気の毒だ。RPGというものは名前を入れるところからすでに始まっているのだよ。さて、次に種族と性格の決定だ。これは表①を参考にして選んでもらえばよろしい。どんな職業になりたいのかをはじめに考えておいてからこの2つを決めるのがいいだろう。ただし性格が悪と善に分かれているキャラは一緒にパーティを組めないということだけは覚えておくこと。



○名前、それはその者に与えられた存在の証である。『あ』や『∅』では哀れだ

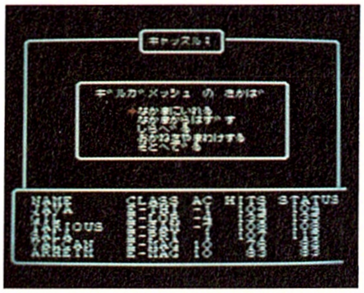


○これがクラスチェンジの画面。忍者になるにはそれはそれはツライのだ

いよいよ職業を決めるところまできた。でもちょっと待った！ その前にボーナスポイントを各能力にふりわけておかなくちゃいけないのだ。例えば戦士になりたいなら力を11以上にする必要があるし、盗賊なら素早さが11以上だ。表①を見ればわかる通り、ビショップ以降のエリートクラスになると、この能力値の条件がどんどんキビシクなっている。ロードと忍者はレベルアップして能力値を上げてからクラスチェンジ（転職）しないと作ることはできないし、侍もボーナスポイントが18以上という幸運に恵まれないと最初から選べないのだ。

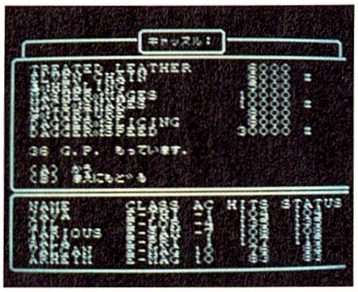
ギルガメッシュの酒場でパーティ編成を

訓練場でキミがパーティを組むのに必要だと思うだけのキャラクターを作ったら、今度は城に戻ってパーティの編成だ。で、キミの作ったキャラは城のどこにいるかというと、ギルガメッシュの酒場でいつでも酒をかっくらっている。ここで冒険に出る6人を選び出すというわけだ。ところでパーティの編成にはいくつかのポイントがあるから、その点を考えに入れてメンバーを選んでいかないと苦労してキャラを作った意味がない。まず第1に直接剣などで攻撃するのもされるのも前から3人目までということ。つまり後ろの3人は呪文などを使わないと敵に攻撃できないのだ。だから3人は攻撃力と防御力の高いキャラが欲しいところ。戦士に侍、ロード、忍者そして最初のうちは僧侶もこれに含まれる。次に、必ず一人は宝箱のワナを外す能力のあるキャラを入れておくことだ。この能力を持つのは盗賊と忍者だけど、忍者は最初から作れないので盗賊だね。そして、最低でも1人ずつ、魔法使いと僧侶を仲間に入れること。両方の呪文を使えるビショップがいれば大丈夫だと思うかも知れないけど、僧侶と魔法使いが13〜14レベルで全ての呪文をマスターするのに対してビショップだと20レベルを越えてもまだ全て覚えられないので、とても使えないのだよ。



○はじめ善のパーティでも、いつのまにか全員悪にしてしまったのは私です

ボルタック商店で前列3人の武装強化！



○ボルタックでは買い値が売り値の倍だ。ガメツイのもたいがいになさい

パーティを編成したら、今度はボルタック商店へと仲間をぞろぞろ引きつれて、武装を強化しなくちゃいけない。何といっても作ったばかりのキャラたちだから、一人150GP前後の金の他には何も持っていないのだ。素手に鎧もなしで迷宮に入っていこうものなら、あっという間に殺されてしまうことうけあい。ここはまず前列の3人に装備を全て集中させ、直接攻撃される心配のない後列にはしばらくの間裸でいてもらおう。実際の話最後尾にいる魔法使いがローブを着たって何のメリットもないんだしね。そのぶん前のメンバーの武装をよくしたほうが殺される確率もグンと減るのだ。さて、具体的な話をするとしよう。まず戦士と侍なら最低でもよろいとかぶと、盾に剣はそろえておきたい。僧侶なら胴よろいと盾、そしてフレイルだ。しかし！ これだけでもざっと3520GPもかかってしまう。最初に持っている金貨の量はせいぜい900GP程度。さてどうする？ そこで最初から入っている「せんし1」などのキャラが生きてくるのだ。こいつらは最初から少しは武装しているので、とりあえず使えるものは奪い取って流用、残りはボルタックに売却してGPのたしにする。多分まだ足りないだろうから、（これはあまりいい方法じゃないけど）ダミーキャラを何人か作ってお金だけ集めたらすぐ消してしまうという手を使えばよろしい。こういう尊い犠牲を払ってキミのキャラは強化されていくのだ。

表①各職業の性格・能力値の条件・特徴とおススメの種族

この表は実際にキャラクターメイキングをする時に同時に見てほしい。ちなみにSは力、Iは知能、Pは信仰心、Vは生命力、Aは素早さ、そしてLは運の強さだ。VとAはどのクラスでもなるべく高くしておきたい。そのへんをうまくバランス取って作ろうぜ。

	クラス	性格	S・I・P・V・A・L	能力	種族
基本クラス	戦士(FIG)	善・中立・悪	11・－・－・－・－・－	ほとんど全ての武器を使いこなし、攻撃力が高い。しかしあとで伸び悩む	ドワーフ
	魔法使い(MAG)	善・中立・悪	－・11・－・－・－・－	魔法使いの呪文を最低13レベルで全てマスターする。HPが増えないのが弱点。	エルフ
	僧侶(PRI)	善・悪	－・－・11・－・－・－	僧侶の呪文を最低13レベルで全てマスターする。鎧は戦士なみで、不死の怪物の呪いをとく。	ノーム
	盗賊(THI)	中立・悪	－・－・－・－・11・－	宝箱のワナの種類を見抜き、外す能力を持つ。ただし戦闘時はお荷物になりがち。	ノーム・ホビット
エリートクラス	ビショップ((BIS)	善・悪	－・12・12・－・－・－	両方の呪文を覚えていくものの最低でも30近いレベルが必要。アイテムの正体を見抜く唯一のクラス	エルフ
	侍(SAM)	善・中立	15・11・10・14・10・－	戦士と同じ能力を持ち魔法使いの呪文を覚えていく。最終的に攻撃力は最強になる。	エルフ・ドワーフ・ノーム
	ロード(LOR)	善	15・12・12・15・14・15	戦士と同じ能力を持ち、僧侶の呪文と能力を備えていく。防御力が高くなるクラス。	ノーム
	忍者(NIN)	悪	17・17・17・17・17・17	素手のときに最もクリティカルヒットを放ち、ACも低下していく。ワナを外す能力もある。	人間・ノーム・ホビット

※性格には善・中立・悪とある。キミはいつも社会のルールを守っているモラリストだからといって善を取るだろうか？　取ってもいいけどやっぱ悪はいいぞ。

表②ボルタック商店取扱いアイテム効力価格一覧表

ボルタックの店で最初からあるアイテムを表にしてみた。ここでは剣をはじめとする普通のアイテムはそれこそ無限に売っているのだが、良い短剣やますらおの鎧のように魔法のアイテムは１、２個しか在庫がない。あとはキミが迷宮で探すほかないのだ。

アイテム名	英語名	値段	AC	特徴	使用可能クラス
剣	LONG SWORD	25		見ての通り長剣。戦士系の持てる現在最高の武器だ。	F　　SLN
短剣	SHORT SWORD	15		盗賊のためにあるような短剣、もちろん効果は落ちる。	F　T　SLN
メイス	ANOINTED MACE	30		清められたこん棒。あまり買う必要はない。	F　P　BSLN
フレイル	ANOINTED FLAIL	150		僧侶にとっては現在一番いい武器。威力はそこそこ。	F　P　SLN
杖	STAFF	10		魔法使いの武器だが、これで戦うようではおしまいである。	FMPTBSLN
短刀	DAGGER	5		ナイフのようなもので、杖にも劣るダメ武器。	FM　T　SLN
小型の盾	SMALL SHIELD	20	－2	盗賊がはじめのうち使う。	F　PTBSLN
盾	LARGE SHIELD	40	－3	大型のために戦士系と僧侶のみ使える。	F　P　SLN
ローブ	ROBES	15	－1	魔法使い用だがほとんど足しにならない。	FMPTBSLN
革のよろい	LEATHER ARMOR	50	－2	盗賊・ビショップ用でないよりマシ。	F　PTBSLN
鎖かたびら	CHAIN MAIL	90	－3	鎖かたびら系はまず使わない。	F　P　SLN
胸あて	BREAST PLATE	200	－4	安くてACも下がる。最初は戦士系が使ってもOK。	F　P　SLN
鎧	PLATE MAIL	750	－5	戦士系はこれをつけたいが、少々高い。	F　　SLN
かぶと	HELM	100	－1	戦士系には全員買おう。	F　　SLN
治療	of CURING	500		ディオスの呪文が１度だけ使える。	
毒消し	of NEUTRALIZING	300		ラツモフィスの呪文が１度だけ使える、必需品。	
良い短剣	BLADE of BITING	15000		盗賊に持たせたいものだが高い。在庫2本。	F　T　SLN
鉄の杖	ROD of IRON	3000		モグレフの呪文が使えるが、こんなもの買ってどうする。	M　B
眠り	of SLEEP	500		カティノの呪文が使えるので盗賊に持たすといい。	
かたい革よろい	PADDED LEATHER	1500	－3	とりあえず盗賊に買うことを目指せ。	F　PTBSLN
光る鎖かたびら	SHINY CHAIN	1500	－4	光るといってもやっぱ役立たず。	F　P　SLN
ますらおの鎧	STURDY PLATE	1500	－6	在庫は１個、前列の誰かに買ってあげてね。	F　　SLN
鉄の盾	IRON SHIELD	1500	－4	大きさは中ぐらいだけど大型のものより強力。	F　PT　SLN
胴よろい	BODY ARMOR	1500	－5	僧侶のベストアーマー。買ってあげてね。	F　P　SLN
苦痛	of PAIN	500		バディオスの呪文が使えるけどいらない。	
炎	of FIRE	500		ハリトの呪文が使えるけどいるもんか。	
堅い杖	STURDY STAFF	2500		杖の上位バージョンだけどいりません。	FMPTBSLN
隠れ身	of GRASS	1500		リピックの呪文が使えるけどくれるっていわれてもいらない。	
銅の小手	GLOVES of COPPER	6000	－1	値段のわりに効果はうすい、最終的には買うけど。	F　　SLN

F:戦士　M:魔法使い　P:僧侶　T:盗賊　B:ビショップ　S:侍　L:ロード　N:忍者

〔WIZARDRY〕用語辞典①〕AC＝アーマークラス。鎧や盾、ヘルメットなどの防御力をトータルしたもので裸の状態が10、－10まで下がると"LO"と表示される。－10はほぼシャーマン戦車(米)と同じだそうだ。ACは低いほどいいのでおマチガイのないように。

魔法使いの呪文

レベル	呪文名	モード	効果範囲	効力
1	ハリト	戦闘時	敵1人	1～8のダメージを与える炎の呪文。使うのはせいぜいB1どまり。
	モグレフ	戦闘時	使用者	ACを2下げるものの、こんなのを唱えるヒマはない。
	カティノ	戦闘時	敵1グループ	敵を眠らせて動きを止める。その間の剣での攻撃は2倍になるので使えるぞ。
	デュマピック	キャンプ時	なし	城への階段(B1)から北・東・フロアの順に座標を教えてくれる。迷わないですむのだ。
2	ディルト	戦闘時	敵1グループ	敵のACを2上げて攻撃を当たりやすくする。この手の呪文は無効化されない。
	ソピック	戦闘時	使用者	ACが4下がるけど、唱えるヒマがあったら攻撃しなさい。
3	マハリト	戦闘時	敵1グループ	4～24のダメージを与える最初のグループ攻撃呪文。ハリトってのは炎の意味。
	モリト	戦闘時	敵1グループ	3～18のダメージを与える呪文で、どう考えてもマハリトの方がいいと思う。
4	モーリス	戦闘時	敵1グループ	ACを4上げてますます攻撃効果を高める。しかしほとんど使わない。
	ダルト	戦闘時	敵1グループ	6～36のダメージを与えるブリザードの呪文。寒さに弱い昆虫系にはもってこいだ。
	ラハリト	戦闘時	敵1グループ	6～36のダメージを与える炎の呪文。ダルトの逆で動物系にきくらしい。
5	マモーリス	戦闘時	敵全て	モンスター全てのACを4上げるものの、そんなことしてどうするのだ。攻撃しなさい。
	マカニト	戦闘時	敵全て	レベル8以下の敵を消し去る呪文。これがすごく役に立つのだ。
	マダルト	戦闘時	敵1グループ	8～64のダメージを与えるブリザードの最強バージョン。相手が使うとやたら腹がたつ。
6	ラカニト	戦闘時	敵1グループ	空気を奪い取って窒息させる呪文。生か死かなので生きてるとツライ。
	ジルワン	戦闘時	敵1人	アンデッドモンスターの息の根を止める。しかし一匹にしか効かないのがガン。
	マソピック	戦闘時	パーティ全員	全員のACを4下げるので、余裕があれば唱えるといい。
	ハマン	戦闘時	敵全て/パーティ全員	全員を回復したり、敵をテレポートしたりするパルプンテのようなもの。レベルが1下がる。
7	マロール	いつでも	パーティ全員	迷宮内をテレポートする呪文。戦闘中に使うとどこに飛ぶかはわからない。
	マハマン	戦闘時	敵全て/パーティ全員	ハマンに死者の蘇生を含んだ呪文。しかし1レベルを失うのはバカらしい。
	ティルトウェイト	戦闘時	敵全て	10～150のダメージを与える核爆発の呪文。まさしく文句なしに最強の呪文だ。

僧侶の呪文

レベル	呪文名	モード	効果範囲	効力
1	カルキ	戦闘時	パーティ全員	ACを1下げるものの、あまり意味はないようだ。
	ディオス	いつでも	メンバー1人	1～8ポイントのHPを回復する呪文。レベル4まではこれだけが頼り。
	バディオス	戦闘時	敵1人	1～8のダメージを与える苦痛の呪文。「バ」というのは「逆」の意味らしい。
	ミルワ	いつでも	なし	しばらくの間迷路を奥まで照らし、隠れたドアも見ることができる。でも短時間だ。
	ポーフィック	戦闘時	使用者	ソピックと同じくACを4下げる。まず使わないだろう。
2	マツ	戦闘時	パーティ全員	ACを2下げるカルキの強化型。多用したいがこのレベルの呪文の浪費は禁物。
	カルフォ	宝箱開封時	宝箱	95%の確率で宝箱のワナを見抜く。盗賊とあわせて確認すればほぼ完璧。
	マニフォ	戦闘時	敵1グループ	カティノの僧侶版で、こちらは敵を硬直させる。でも効果は同じだ。
	モンティノ	戦闘時	敵1グループ	戦闘の間ずっと敵の呪文を封じておける。メイジャプリーストに絶大な効果。
3	ロミルワ	いつでも	なし	ミルワの強化型で、一度唱えたら城に戻るまで効力あり。ただし闇に入ると消えるぞ。
	ディアルコ	いつでも	メンバー1人	麻痺してしまったキャラを元に戻す。これがないと困るんだよねー。
	ラツマピック	いつでも	敵全て	冒険の間ずっと、敵の正体を見抜くことのできる呪文。確認しないで戦うとコワいぞ!
	バマツ	戦闘時	パーティ全員	ACを4下げるマソピックと同じもの。肉弾戦時に唱えるといい。
4	ディアル	いつでも	メンバー1人	2～16ポイントのHPを回復する。しかしこのレベルの呪文はヘタに使うな。
	バディアル	戦闘時	敵1人	2～16のダメージを与えるバディオス強化型。バカらしいから使うのやめなさい。
	ラツモフィス	いつでも	メンバー1人	毒を消すのはこの呪文。これがないときに毒をくらうと大変なことに。
	マポーフィック	いつでも	パーティ全員	冒険中ずっとACを2下げるお得用呪文。地下に入ったら必ず唱えるべし。
5	ディアルマ	いつでも	メンバー1人	3～24ポイントのHPを回復する。けっこうたよれる治療呪文だ。
	バディアルマ	戦闘時	敵1人	3～24のダメージを与えるバディオスシリーズ。バカらしいから使わない。
	リトカン	戦闘時	敵1グループ	3～24のダメージを与える炎の塔の呪文。この呪文があるのにバディアルマなんか使うか。
	カンディ	キャンプ時	別メンバー1人	迷宮内のどこかに置き去りになっているメンバーの位置を大ざっぱに知らせてくれる。
	ディ	キャンプ時	メンバー1人	死亡メンバーを蘇生させる。が、しくじると灰になってしまう。HPは1になる。
	バディ	戦闘時	敵1人	息の根を止める呪文で、ラカニトの単数向けと思えばよろしい。
6	ロルト	戦闘時	敵1グループ	6～36のダメージを与える魔法の刃。ラハリトのようなもの。
	マディ	いつでも	メンバー1人	毒・麻痺・石化を治療し、HPも最大値まで回復する。最高に役立つ治療呪文だ。
	マバディ	戦闘時	敵1人	1～8ポイントのHPを残して、あとは全て奪ってしまう呪文。使うのはもったいない。
	ロクトフェイト	戦闘時	パーティ全員	戦闘から一気に城まで戻るものの、金貨と装備のほとんどを失うのでは意味がない。
7	マリクト	戦闘時	敵全て	12～72のダメージを与える僧侶の最強呪文。しかし効果はマダルト程度。
	カドルト	キャンプ時	メンバー1人	ディの強化型で、灰になった死者でもHPフルの状態で蘇生させる。しくじるとロスト。

攻撃用の呪文　ACを上下する呪文　治療回復の呪文　移動・確認などの特殊呪文

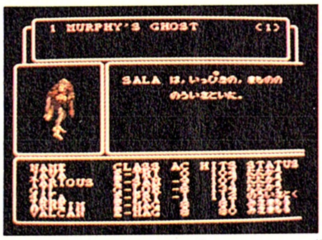
〔WIZARDRY用語辞典②〕パラライズ＝麻痺のこと。この状態になったキャラは戦いはおろか、キャンプで呪文を唱えることもできない。早めの治療を心掛けたいが、もし僧侶がパラライズになって他に呪文を唱えられる者がいないと、もはや城で直す他ない。

STEP 2:いよいよ地下迷宮での冒険だ

B1:2つの鍵を入手せよ

城での準備は終わった。これ以上城であれこれやったってもうキャラクターが強くなるわけじゃなし、いよいよもってモンスターどもの待つ地下迷宮へと入っていく時がきたのだ。待った？　それじゃ町外れから地下迷宮に突入〜っ！

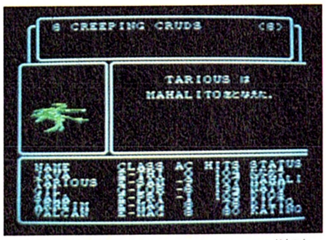
地下1階はさすがに一番浅いフロアだけあって、出現するモンスターは貧弱が革の鎧を着て歩いているようなものだ。バブリースライムをはじめオークにコボルドなどはレベルが3ぐらいになればまず殺される心配はないだろう。注意するべき敵は、まあブッシュワッカーぐらいのものだ。ただ、1ヶ所だけに必ず現れるマーフィーズゴーストだけはレベル5ぐらいになってからじゃないと歯が立たない（文字通りカタイのだ）かも……。経験値の高いカモではあるんだけどね。またこの敵は友好的なことが多いので、ここで善と悪の関係を説明しておこう。この時に善人が戦いを挑んだり、悪人が戦わなかったりすると性格が反転してしまうことがあるのだ。これはけっこう困る。逆利用して悪のロードを作る手もあるが……。おっとこの階では鍵2つ入手だ。



▲祭壇を探すとコイツが出る。どうやら逃げられないらしいのでデッドオアアライブ

B2:金の鍵は闇の中に

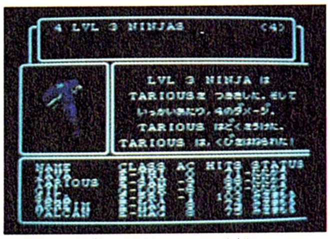
このフロアにくるのは最低でもレベル5、魔法使いがマハリトの呪文を覚えてからがいいだろう。またボルタックで毒消しをいくつか買っておくのが得策だ。というのもB2からはクリーピングクラッドという毒をもつ怪物が登場するからだ。レベル5にもなればちょっとやそっとじゃ死なないだろうけど、この毒をくらうとかなり危ない。城へ帰る一歩ごとにHPを奪われ、回復の呪文が尽きた時点で死ぬ可能性が大きいからだ。毒やパラライズを持つモンスターが出たらすぐマハリトで焼き払ってしまおう。さて、B2での目的はB1で手に入れた2つの鍵を使って2つの彫像を取り、それを使ってダークゾーンに囲まれた金の鍵を入手すること。B1で必要なのだ。



▲おい、オリの名前を言ってみろい。毒蕈…じゃなくて毒ありスライム様だぜ

B3:回転床と落とし穴！

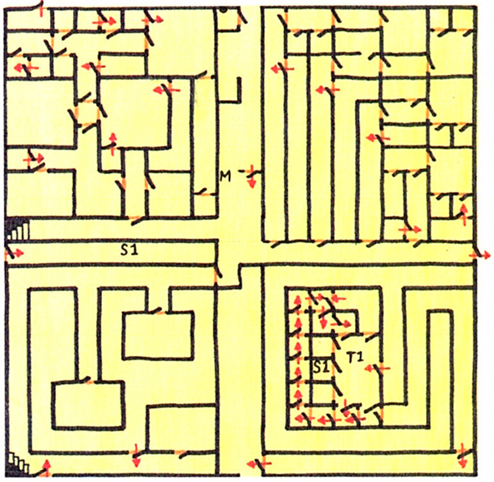
このフロアに降りる目標レベルは7。このレベルになれば魔法使いはラハリト、ダルトを覚えるだろうし、僧侶はマポーフィック、ラツモフィスをマスターする頃だ。マポーフィックは冒険中ずっとACを2下げる呪文だから、これを唱えておくだけで2段階も高級な防具を使っているようなものだし、ラツモフィスがあれば毒消しが切れてもしばらくは安心。またこのレベルになるとマハリトで全滅するとは限らないからダルト・ラハリトがほしいというわけだ。特にワーベアやニンジャは徹底的に叩きのめすことを念頭において呪文を使うようにしよう。ここの迷路は同じような造りのうえに、回転床があるので迷いやすい。ピットに注意！



▲忍者の攻撃は何分の1かの確率でクリティカルヒットという、HPに関係なく命を奪う大技を繰り出す。低レベルでも油断大敵

M：メッセージ　S_1：ワープの始まり　T_1：ワープ終点
●：城へ戻る　A：銀の鍵　B：ブロンズの鍵

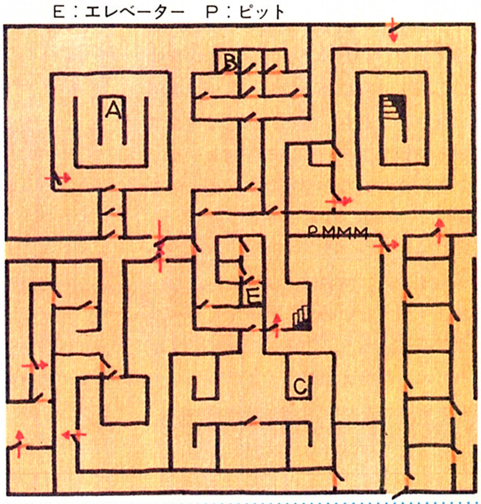
B1



▶いかにもカンタンに歩き回れそうなマップになっているB1。ただ、左上（北西）の一画は少々ややこしいかも知れない。やだなァと思ったら行かなくたっていいんだけどね。

A：金の鍵　B：熊の彫像　C：蛙の彫像
E：エレベーター　P：ピット

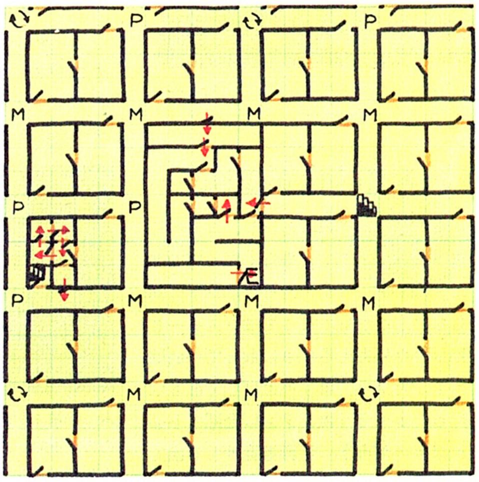
B2



▶そこかしこがあるアイテムがないと入れない通行止め地獄。でもまあ金の鍵を取ってしまえば来る必要はまるでない。ここで経験値稼ぎするつもりならB1のマーフィーズゴーストでやろう。

↻：回転床　P：ピット

B3



▶ほぼ全方向にわたって同じ迷路が続いているため、かえって迷いやすいフロアだ。アイテムもないし回転床で方向感覚が狂うし、そのうえ落とし穴にハマると腹の立つことこのうえない。

〔WIZARDRY用語辞典③〕エナジードレイン＝経験値の低下。主にアンデッド（死霊の仲間）系のモンスターがこの能力を持っていて、瞬時にキャラクターのレベルを1段階から4段階まで下げてしまう。でもここでマロールをかけると、経験値は奪われずにすむのだ。

STEP 3:強敵難迷路続々登場だっ!

A：宝物庫　B：地下コントロールセンター
C：ブルーリボン

B4:ここが最初の難関だ

このフロアに下りる方法は2つある。B3から階段で行くのと、B1からエレベータを使って直行する手だ。行く方法が別なだけあって、階段のあるエリアとエレベータのあるエリアは完全に分かれている。キミが用があるのはエレベータのあるほう。極端な話をすれば、階段を使ってのエリアに行く必要はカケラもないのだ。それじゃエレベータのエリアには何があるかってーと、B4からB9までを結ぶ直通エレベータがあるのだ。これを使わないとワードナのところに行くのがえらく大変になるので、ゼヒとも使いたい。ところがどっこいブルーリボンというアイテムがないとそこに通じる部屋が通過できないのだ。そう、B4での目的はこのエリアにあるブルーリボンを手に入れることだ。そのためにはモンスター配備センターにいる強敵4グループを倒さなくちゃならない。出現する敵はレベル7ファイターとメイジ、ハイプリーストが2人ずつに、ハイニンジャが1人。マカニトが唱えられないとまず勝てないので、最低でもレベル9は必要だろう。この先の部屋でブルーリボンが拾えるぞ！



▲この4グループがまた強い！　ちなみにレベル7ファイターはここだけのキャラ

B5:呪文封じのエリア

階段を使って来てもよし、エレベータを使ってもOK。来なくたってOKだ。なぜかって？　だってホントに何もないんだから。B4でモンスターと充分わたりあえる強さになっていれば、まずこのフロアはすっとばしてB6に行ったってそうカンタンに全滅することはないだろう。宝箱を開けても出てくるのはボルタックに売っているものに毛が生えた程度だし、面倒だったらマジで来なくてもキミに罪はない。

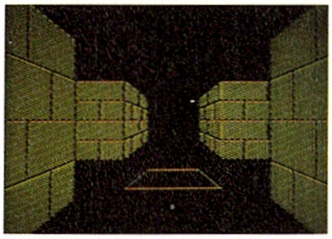
では、B5に来ちゃったキミのために少々レクチャーしておこう。このフロアで最高にコワイのはマップ中央右の7×6の広間。ここに入ってしまうと戦闘中だろうがキャンプだろうが呪文が唱えられなくなってしまうのだ。こうなると全滅するオソレあり。



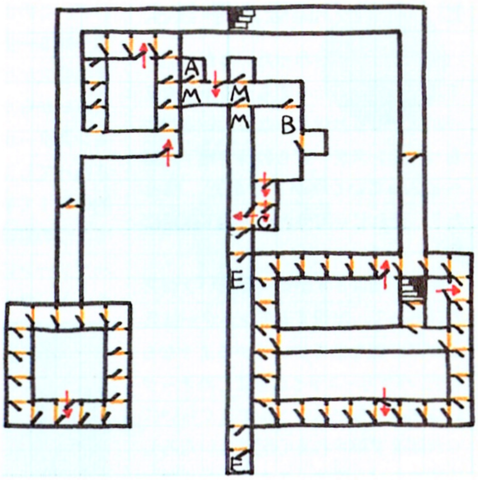
▲呪文封じの広間に入ったおかげで魔法が使えない！　一度B5から逃げなくちゃ

B6:暗黒の大十字路!

ウィザードリィの迷宮は全10階層だから、ここまできてようやく後半に入るということになる。この階にくる目標レベルはできれば11が確実。レベル9、10でも戦えないことはないんだけど、僧侶が治療呪文の最高峰マディを覚えてくれれば戦闘が格段にラクになるのだ。特にメデューサリザードの化石攻撃で石になってしまったキャラを元に戻すにはマディをかける以外ないので、これがないと泣く泣く城へ逃げ戻ることになる。また、ライフスティーラーやチャンプサムライ、高レベルニンジャには要注意だ。迷路のつくりとしては、要所要所にまたがった中央のダークゾーン十字路が脅威。回転床が中央にあるので混乱するのだ。

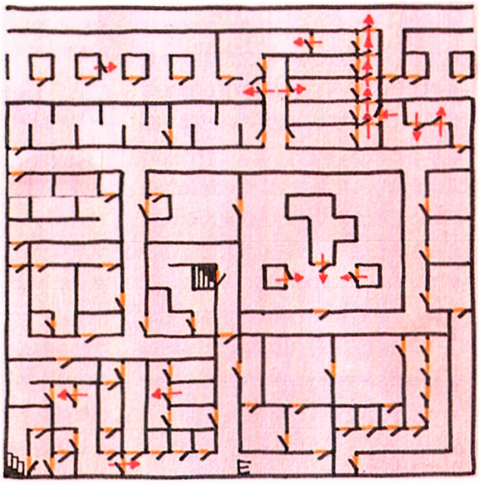

▲この地点がクセ者なのだ。現在自分がどの方向を向いているかをいちいち確認しなくちゃならない。十字路回転床は罪である

B4



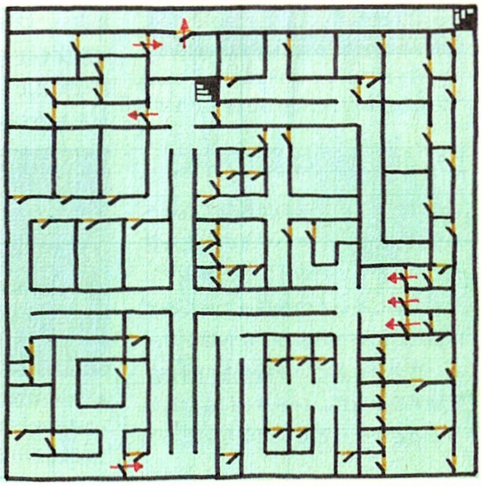
▶マップで見るとエレベータで行けるエリアはえらく狭い。もちろん実際も狭いわけなんだけど、警報地点のとなりでは必ず怪物に出会うせいで、けっこう長い道のりのような気がする。

B5



▶正直ここには来たくない。全体的にいりくんでいるし、呪文封じの広間などはまっぴらだ。でも向学心にあふれるキミはきっとこの広間に行ってしまうハズ。行って涙するがよい。

B6

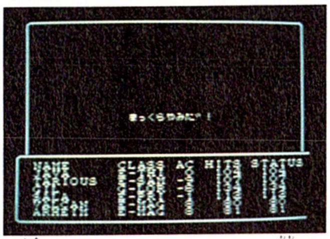

▶これがファミコン用のオリジナル迷路。何でも、別に来なくてもいいB6、B7、B8は変えちゃってもいいだろうというポリシーのもと、有名なパソコン版をいじることになったとか。

〔WIZARDRY用語辞典4〕ディスペル＝呪いを解く。これは僧侶・ビショップ・ロードにのみ使える能力で、アンデット系のモンスターに対しその呪いを中和して、もとの死体に戻してしまう。一度に数匹を消し去れるのがメリットだが、その分の経験値は入らない。

B7:千鳥足ダークゾーン

ここに出現するモンスターはもうほとんどB6と変わらないから、B6でいくつか強力な武器（ボルタックでは売られていない品）等を手に入れていればもっと余裕ある戦闘ができるはず。いっそのことB7・B8と抜かして一気にB9まで直行して、さらによりよい剣や鎧を手に入れてしまえばキャラは数段攻撃力がアップするから、ここもB5と同じく来てもいい場所なのだ。そもそもウィザードリィではキャラのレベルよりも武器の質が戦闘力を左右することが多い。たとえレベル1の侍であっても最強の剣・妖刀村正を装備すればヘタなレベル13の戦士よりも高い攻撃力を持ってしまうのだ。だからレベル10ぐらいから前列の3人の攻撃力を高めるためには、あえて最下層のB10まで潜ってアイテム探しに専念したほうがいいかも知れない。

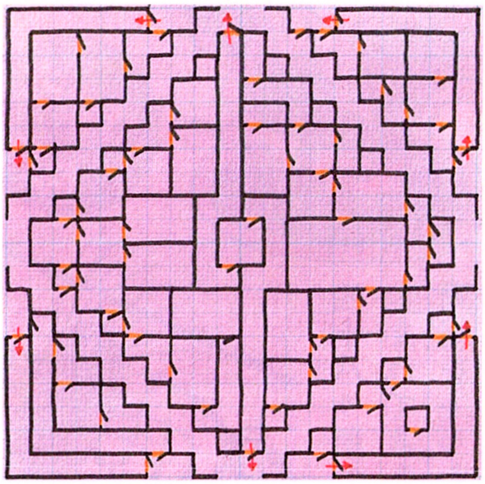
しかしじっくり順番に各フロアを踏破していきたいキミには、やはりこの階のアドバイスを。B7はダークゾーンが断続的に配置されていて混乱しやすい。いつでも自分の位置を確認しろ。



▲今さらなんだけど、このフロアの大きな特徴なのがこのダークゾーン。邪魔だ

B7

▶このフロアはちょっと見ると円形闘技場のように見えないこともない（ちょっと自信なさげ）。オリジナル面の中でもいやらしいワープと一通地獄には定評があるため、できれば来たくない。



STEP 4:この攻撃に気をつけろ！強敵名鑑とリセット技

毒・麻痺・石化

毒とはまったくそのまま、キャラが毒に犯されてしまった状態のこと。こうなると一歩ごとにHPが減ってしまうから素早い治療をしないと即、死につながる。麻痺（パラライズ）と石化は両方ともキャラの自由を奪ってしまうのは同じだけど、石化のほうがさらに重い状態でマディじゃないと治せない。こいつらが大量に出ると大変なのだ。





呪文の無効化

呪文の攻撃効果はすさまじい。一気に全てのモンスターを消しとばすような呪文だってある。しかしそれじゃ戦士たちの出番はなくなってしまうので当然呪文がほとんど通用しないモンスターもいるのだ。無効にする確率はものによって異なるけど、中には100％効かないヤツや、ある呪文だけは確実にくらってしまう面白いのもいるぞ。

ガーゴイル



ウィルオウィスプ



クリティカルヒット

キミのキャラが忍者になれば、たとえHPのやたらと高い敵でも、一撃のもとに首を切り落としてしまうクリティカルヒットを繰り出すことがある。ところがモンスターの中にもこの能力を持つものがいるのだ。ザ・ハイマスターを頂点としたニンジャ系は全てそうだし、他にも何種類かいる。こういうヤツは早目に倒そう。

ザ・ハイマスター



ハタモト



エナジードレイン

エナジードレインとはすなわち、そのキャラの現在の経験値を1レベル前のレベルの最低値にまで引き下げてしまうとてつもなくイヤな攻撃のことだ。レベル13以上の忍者がこの攻撃を受けると実に50万ポイントもの経験値を失うわけだから、これはもうリセットしたほうがいいだろう。この連中との戦いでは絶対に表示を見逃すな！

ライフスティーラー



バンパイヤ



呪文を唱える

呪文を使うのがキミばかりと思うのはアマイ。メイジ・プリースト系の敵はもちろんのこと、ウィザードリィの登場モンスターで呪文を操る者は数多い。それでもハリトあたりならまるっきり痛くないのだけど、マハリトをはじめとするパーティ全員に被害を与える呪文は唱えられるとやたらクヤシイ。早目にモンティノで封じておこう。



ハイプリースト



ハイウィザード

火炎を吐く

パーティ全員にダメージを与える点では魔法攻撃と同じだけど、相手に驚かされた時に呪文は使用されないのに対してこのブレスは容赦なく無防備のパーティに降り注ぐのだ。ただ、このブレスはそのモンスターのHPに応じた強さだから、死にかけたドラゴンに炎を吐かれたとしてもダメージを受けないこともある。でもイヤな攻撃だ。



ファイヤードラゴン



ポイズンジャイアント

困った時のリセット技！これを知らなきゃツライ!!

ウィザードリィはご存知の通りバッテリーバックアップ方式。で、どの瞬間にセーブされるかというと①戦闘が終了した時②キャンプをたたんだ時③城では毎行動時なのだ。まあ③は仕方ないとしても、①と②はうまく利用できるぞ。例えば戦闘時に誰かがエナジードレインされたり死んでしまったら、戦闘が終わってしまう前にリセットする。そうするとその直前の戦闘が終わったところのデータで再スタートできるのだ。キャンプでキャラの蘇生に失敗した時も同じく、リセットしちゃえば大丈夫だぜ。これを使わないとツライ！



〔WIZARDRY用語辞典⑤〕ボーナスポイント＝種族の基本能力値に加えることのできるポイントのこと。これでどの職業につくかを決められるわけで、通常5～9ポイント。ところが時々やけに高くなる。私は100回以上キャラを作って、一度29ポイントもらった。

ADVENTURE NOVELS

アドベンチャーノベルス

ゲーム＋小説の面白さ

JICC出版局

どろろ

1月9日発売



四十八ヶ所の肉体を死霊に奪われてこの世に生まれてきた少年、百鬼丸。両親を失ったチビ泥・どろろとともに、出生の謎を探る旅へ。手塚治虫の名作が、ゲームブックで甦った。

鳥海尽三/鈴木良武著
原作・手塚治虫
新書判◆680円

既刊好評発売中!!

●ウルティマシリーズ
世界人気No.1ゲームソフトをノベライズ!!

ウルティマⅠ……◆680円
ウルティマⅡ……◆680円
ウルティマⅢ……◆680円
ウルティマⅣ……◆680円

●オリジナルシリーズ
新しいエンターテインメント

妖法記 辻真先著……◆500円
13人目の名探偵 山口雅也著……◆500円
イーグルジャンクション 横倉廣著……◆680円
ゲームバスター 魔界大突破 L.フィッシュ著◆680円

●INFOCOMミステリーシリーズ
ニュータイプの謎ときミステリー

ウィットネス……◆680円
サスペクト……◆680円
デッドライン……◆680円

●INFOCOMゾークシリーズ
地下帝国ゾークを旅する少年グレイ！

ゾークⅠ……◆500円
ゾークⅡ……◆500円
ゾークⅢ……◆680円

●INFOCOM魔法シリーズ
不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ！

エンチャンター……◆500円
ソーサラー……◆680円
スペルブレイカー◆680円

●映画シリーズ
スクリーンの興奮がよみがえる

エイリアン2……◆780円
ゴーストハンターズ……◆780円

●国内人気ソフトシリーズ
パソコンゲーマー必読！

アステカ……◆680円
ザ・スクリーマー……◆680円
帝王の涙……◆680円
夢幻の心臓Ⅱ……◆680円
ウィル……◆680円
カーマイン……◆680円
ロマンシア……◆680円

漫画シリーズ

手天童子

〜しゅてんどうじ〜

永井豪原作の異色伝奇超大作。
鬼獄界に繰り広げられる、
SFアドベンチャー!!

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円

手天童子1



鬼の世界に生を受けた謎の少年・手天童子郎が、怪しい敵"暗黒邪神教"に挑む。秘められた超能力が今、甦る！

手天童子2



鬼獄界へ向かった手天童子郎の行く手には新たな敵が。時空を越えた旅の果て、暗黒死夜邪来の正体が明らかに!!

データ満載！完全攻略ガイド

桃太郎伝説

PEACH BOY LEGEND

どんなにおもしろいゲームでも、クリアできなきゃしょうがない。楽しみながらクリアを目指すために、重要ポイントだけを徹底ガイド。

ハドソン/2Mロム/発売中/¥5,800

おともを見つけてパワーアップ!!

長い道中、桃太郎ひとりではちょっとつらいものがある。少しでも、旅を楽なものにするためにも、犬・きじ・猿の3匹をおともに加えよう。おともにすると、攻撃力と守備力はあがるし、敵と戦っている最中に攻撃の手助けをしてくれるのだ。確かに、猿以外のおともは、いなくてもクリアできるけど、3匹そろえたほうが圧倒的に楽になるぞ。

犬

はなさかの村に隠れ住んでいる銀の鬼に捕まっている。おともに加えると、攻撃力が15、守備力が5あがる。他にも、犬は仲間を探し出す能力をもっている。



花咲かじーさんに化けている、銀の鬼を倒さないと犬は助け出せない



どの仲間も、おともにするためには絶対にきびだんごが必要なのだ

猿

さるかにの村の北にある、一本松にしばりつけられている。一本松まででたどりつければ、“しらべる”だけで見つけることができるので、そんなに苦労はしないはずだ。



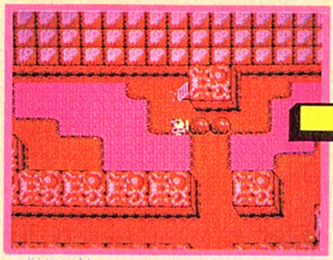
猿がおともに加わると、攻撃力、守備力ともに10ずつあがるのだ



猿を助け出さないと、愛と勇気の国に渡れない。必ずおともにしよう

きじ

きんたろうの村の南にある小島で、つづらの中にとじこめられている。ただ、洞窟をふたつも通らないといけないので、かなり苦労することになりそうだ。



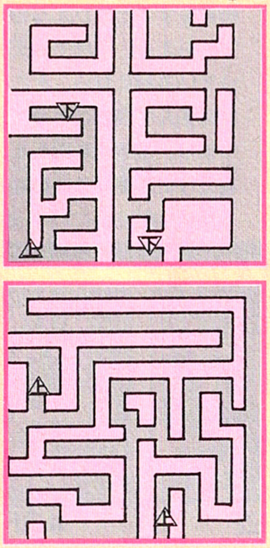
洞窟の中には、いなずまの術を使わないと通れない場所があるのだ



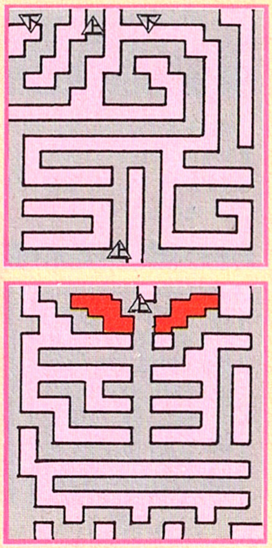
きじをおともに加えると、攻撃力が5、守備力が15あがることになる

●捕われの洞窟

1番目の洞窟 入る前にきびだんごを買ってこよう!



2番目の洞窟 いなずまの術を覚えてなければ通れない



Peach Boy Legend

修業をつんで仙術を覚えよう

一角仙人

旅立ちの村から、ちょっと北に行った所に住んでいる。修業をするときんたんの術を教えてくれるのだ。きんたんの術を使うと、体の数を20も回復することができる。この術を使うと、1回につき技の数を3ポイント消費する。



一角仙人と戦って、勝つことができれば術を教えてくれる。3段もあれば十分

大地の仙人



大地の仙人も、戦って勝てばイイ。ただ、ろっかくの術を使うので、8段はほしい

はなさかの村から、西へ行った半島に住んでいる。修業をすると、ろっかくの術を教えてくれるぞ。ろっかくの術を使えば、必ず会心の一撃が出るのだ。その分消費する技の数が多く、最大値の4分の1も消費してしまう。

尸解仙

きんたろうの村からうらしまの村へ向かう途中にある半島に住んでいる。修業をすると、いなずまの術を教えてくれる。いなずまの術は、岩を壊したり、敵に強力な打撃を与えられる術である。消費する技の数は4ポイントだ。



今度の修業は、とっても簡単。Ⓐボタンを108回押すだけで術を覚えられる

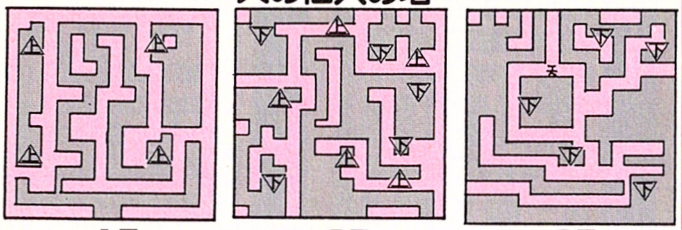
天の仙人



迷路を通りながら、仙人のにせ者と2回戦わなきゃいけない。勝たなくては先に進めないのだ。そして、最後に本物の仙人との戦いも待っているぞ

うらしまの村からねたろうの村へ行く途中の半島に住んでいる。修業をすると、ひえんの術を教えてもらえる。一度でも天の声を聞いている村になら、どこへでも一気に飛んで戻ることができるのだ。つまり、戻る村を選べる。便利な術だけに消費する技の数も多く、1回につき20ポイントも消費する。

天の仙人の塔



▲1F　▲2F　▲3F

ひとりでも仙人

ほほえみの村に住んでいるのだ。教えてくれるのは、ほうひの術。いつでもどこでも、自由におならをすることができるとゆー術だ。これは、スリのぎんじを捕まえるために絶対必要なんだぞ。とゆーことは、クリアに必要ってこと。消費する技の数は2ポイントだ。





村はずれの家に仙人が住んでいるんだ

10000両を払えば術を教えてくれる。お金をためておこう

ダメ仙人



希望と絶望の国、最東部の半島に住んでいて、まんきんたんの術を教えてくれる。これは、きんたんの強力版で、体の数を最大値まで回復することができるとゆー非常に便利な術だ。それだけに消費する技の数も多く、1回につき20ポイントも消費してしまう。



ダメ仙人の住み家だ

修業は、ひたすら長い話を聞くこと。それも、1回だけじゃなく2回聞かなくちゃダメ

無限の仙人

さるかにの村から東に行った所にある半島に住んでいる。だだちぢの術とゆー、超強力な攻撃の術を教えてくれるぞ。だいたいの敵なら一発で倒せるほどの威力を持っている。技の数は、ナント最大値の5分の2も消費してしまうのだ。





3回、遠くに飛ばされて、戻ってこなくてはいけない。さるかにの村にひえんで戻れるようにしとこう

那由多の仙人



鬼のつめあとの中にある洞窟に住んでいる。修業をすると、ふゆうの術を教えてくれるぞ。これを使えば、空中に浮くことができる。技の数は3しか消費しないから、どんどん使ってしまおう。修業は、仙人のいる所まで行くこと。ただし、血の池を41歩も歩くのだ。



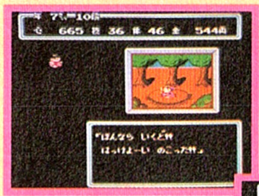
洞窟の中にいるぞ

血の池は、1歩ごとに20ポイントのダメージを受ける。あと、岩を9個壊さなきゃダメ

宝物を集めて鬼ヶ島を目指せ！

1 ほとけのおはち

クリアのために必要となる、5つの宝物。まず、ひとつめはきんたろうの村にある。手に入れるためには、きんたろうが持っていたといわれる、やぐらだいこをとりかえさなくてはいけない。きんたろうは、村の北にある山の中に逃げこんでいるぞ。迷路を進んで行き、行き止まりの場所に入ると、いきなり画面が変わり、土俵が現れる。そこで、きんたろうとスモウをするのだ。



スモウの勝負はⒶボタンの連打。でも、押さなくても負けないから安心



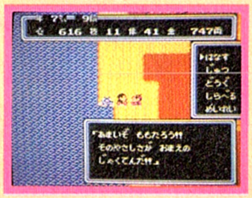


金太郎は金の鬼が化けていた。ろっかくの術が使えれば楽勝だぞ

金の鬼を倒して、やぐらだいこをとりかえしたら、村人にかえしてあげよう。お礼として、ほとけのおはちがもらえるのだ

2 りゅうのくびかざり

りゅうのくびかざりは、龍宮城の乙姫様が持っている。手に入れるためには、昔話通りにカメを助けなくてはいけない。海岸沿いにカメをいじめてるヤツがいるはずだ。こらしめるためには、まず、100両のお金を渡さなくてはいけないので、ちゃんととっておくように。ただ、せっかく手に入れたりゅうのくびかざりも、ねたろうの村で橋を渡る時に、スリのぎんじが奪いとっていく。今度はスリのぎんじからとりかえすのだ。



カメを助けようと100両を払うと、いきなりハールの鬼に姿を変える



ろっかくの術を連発して軽くやっつけてしまおう



帰る時には、玉手箱もくれるけど、これは絶対に開けちゃいけないのだ



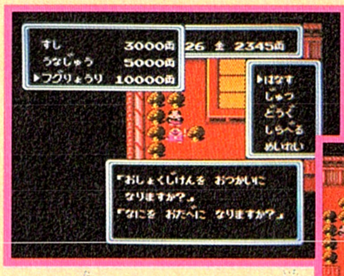


怪しいヤツを見つけたら、ほうひの術を使ってみよう

スリのぎんじは、希望と絶望の国にあるどこかの村にひそんでいるぞ

3 きんいろのけがわ

きんいろのけがわは、きぼうの都に住んでいる人が持っている。とりあえず、料亭〝いしい〟で料理を食べてみよう。何かヒントがつかめるハズだ。ただし、値段がかなり高いので、前もってお食事券を手に入れておきたいものだ。この宝物は、見つけ出して手に入れるのではなく、人からもらうものなのだ。





どの料理を食べても、ほめてあげれば必ず情報をくれる。とはいっても、ちょっと高い

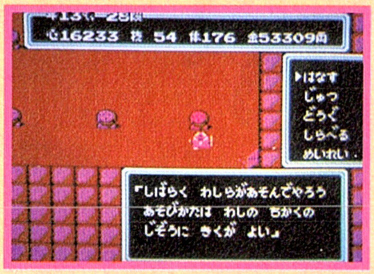
どうせ食べるのなら、まっさきに一番高いものを食べてしまおう

4 ほうらいのたま

希望と絶望の国のはずれに隠されているのだ。詳しい場所は、雪国の並びじぞうが教えてくれるぞ。それぞれのおじぞうさんは、くっだらないダジャレをいってるんだけど、その一部分を抜き出して並べれば、隠し場所を示すヒントになっている。どこかに、このヒントにぴったりの場所があるハズだぞ。探してみよう。



メンドウでも全てのおじぞうさんと話そう

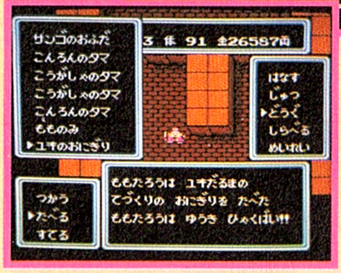


おじぞうさんのいう通りにすれば、必ずほうらいのたまをもらえるぞ。順番をまちがえないように

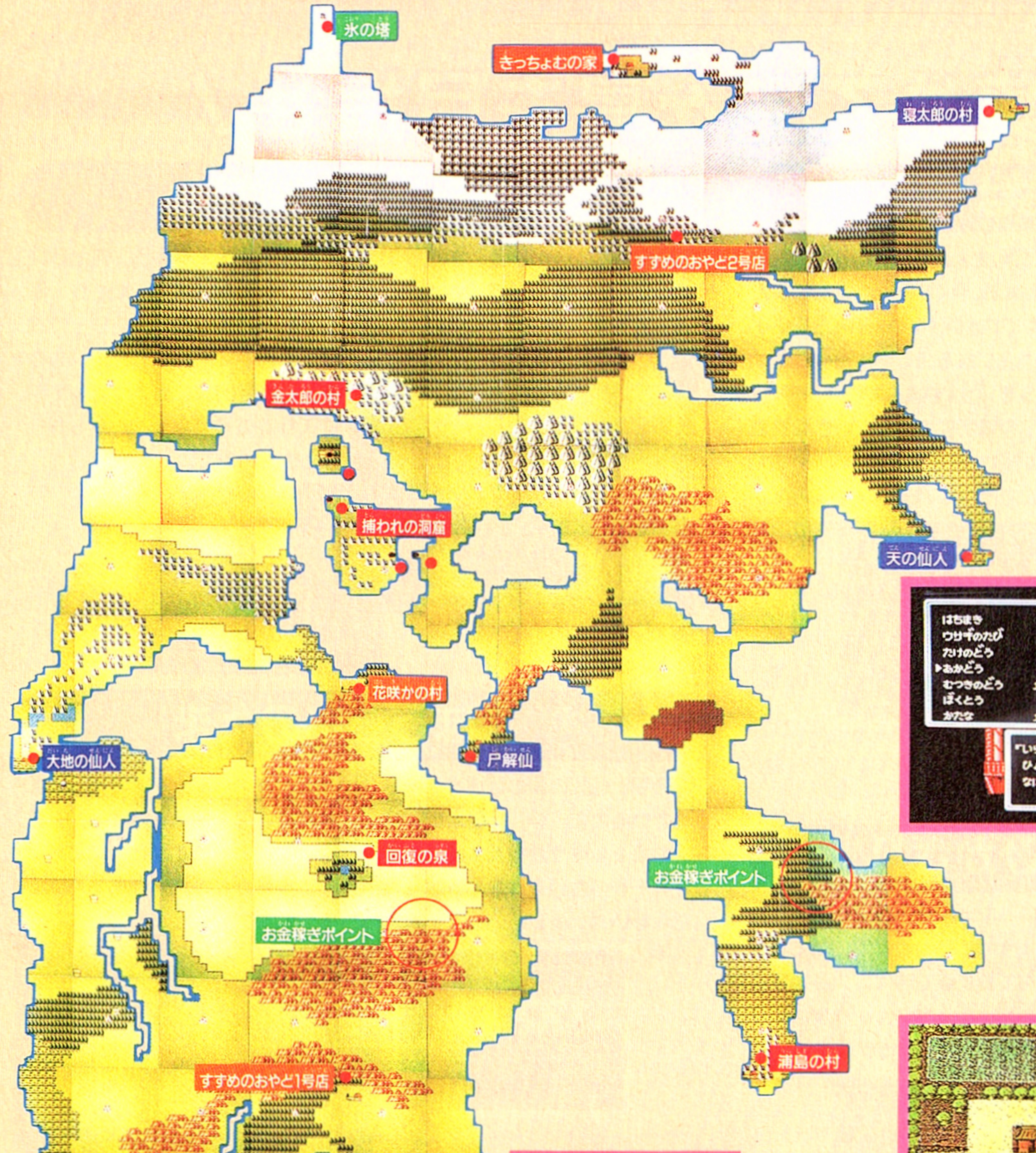
5 つばめのこやすがい

最後に手に入れる宝物だ。全ての宝物を集めて、ようやく〝勇気の剣〟を見つけ出すことができるのだ。鬼ヶ島に渡るために、〝勇気の剣〟は絶対に必要だぞ。つばめのこやすがいを手に入れるには、まず、羅生門の鬼を倒さなくてはいけない。倒すと、ひえんの術で行ける場所が一ヶ所ふえているハズだ。さっそく、ひとっ飛びして行ってみると、仙人が宝物をくれるのだ。





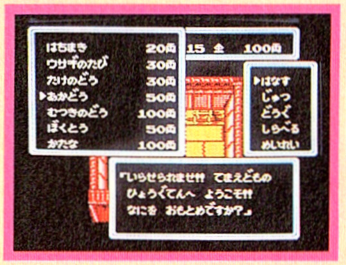
羅生門の鬼は黄泉の塔にいるのだ。塔の中は迷路になっているうえ、手強い敵ばかり。装備を整えてから入ろう




あの村

どこの村に、どんな店があって、いったいどんなものが売っているのか。前もってわかっていれば、買いたいものに合わせて予算を組むこともできる。だから、すべての村のデータを、詳しく教えちゃおうってワケ。

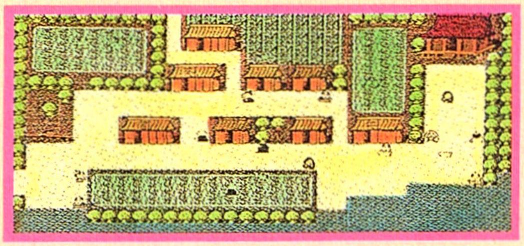
たびだちの村

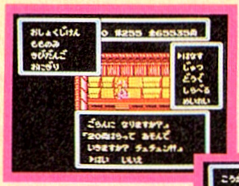


宿屋	5両
易者	無し
しちや	2·5·8両
といちや	無し

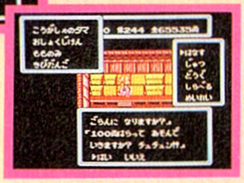
ここで買いたいのは、木刀と赤胴。これがベストの組み合わせ

桃太郎の家のスグ近くにある村だ。そのため、まず最初に立ち寄り、装備を整えるのも、この村で行うことになる。最少限の店しかないのだが、旅を始めるための品はすべてそろうのだ。





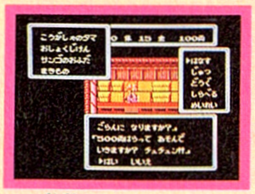
△1号店
1回20両。よほどのことがなければ損はしないので、何回かやってみてもイイ



◁2号店
1回80両。この店あたりで、おしょくじけんを手に入れたい

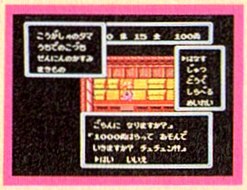
すずめのおやど

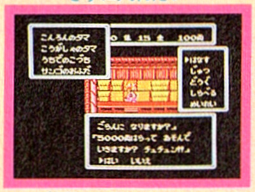
すずめのおやどは全国チェーンなので、どこへ行っても中にあるお店の種類はまるっきり同じなのである。宿屋と茶店、つづら屋があるだけだ。各店で違うのは、つづら屋における値段と、手に入るアイテム、それに宿屋の値段だ。各宿屋の値段は、1号店が10両、2号店が80両、3号店が300両、4号店が200両、5号店が300両、となっている。



▷4号店
1回1000両。ズイブンと値がはってきた。でも、まきものはゼヒとも手に入れたい

◁3号店
1回500両。まきものに出てる情報は見ておいて損はナイ。うちでのこづちも欲しいトコ



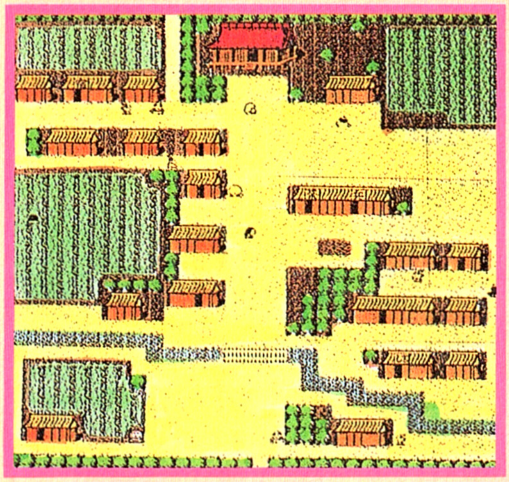


△5号店
1回5000両。こうがしゃのたまを手に入れたいなら、ここでやれば当たりやすいぞ

この村完全データガイド

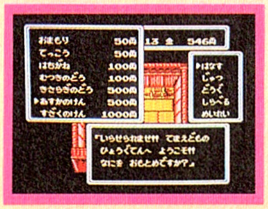
備えあれば憂いなし!!

はなさかの村

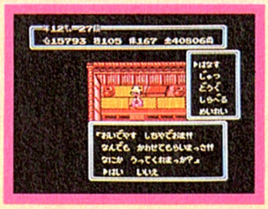


ちゃんとした村なら必ずある茶店は、どこに行っても、品ぞろえと値段は同じである。ここはなさかの村でも、たけとりの村でも同じなのだ。

宿屋	20両
易者	2・6・8両
しちや	有り
といちや	無し

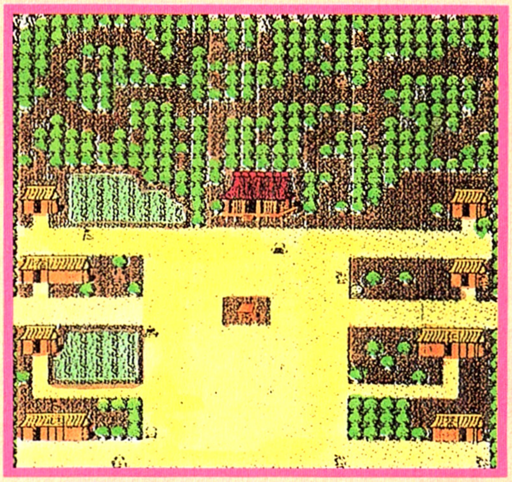


お金があれば、まっさきにはちがねを買おう



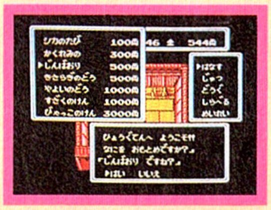
いらなくなったアイテムは、しちやで売るのだ。高く買ってくれるぞ

きんたろうの村

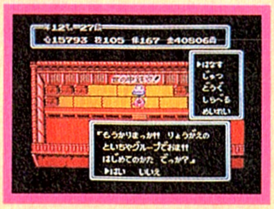


先の村に進むほど、当然のごとく武器や防具は性能のイイものを売っている。そのぶん値段も高くなるが、少しずつグレードアップするように心がけよう。

宿屋	50両
易者	5・8・10両
しちや	有り
といちや	有り

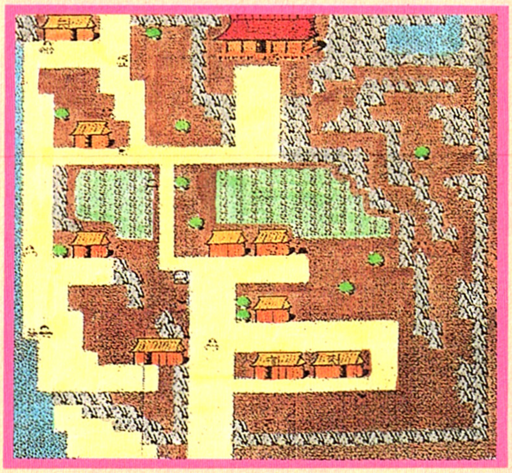


シカのたびが、お買い得商品だ。買っておきたい



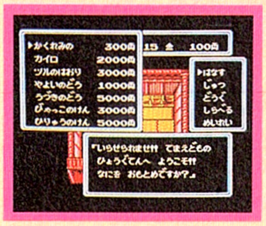
千両単位でお金を預けておける。預ければ、死んでもお金が減らないゾ

うらしまの村

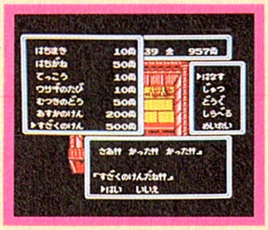


ここには、無料で体と技を回復できる"若返りの泉"がある。しばらくの間、ここを基点にして、お金を稼いで、装備を充実させるのも手だ。

宿屋	80両
易者	10・12・15両
しちや	無し
といちや	有り



ツルのはおりは、ここにしか売ってないのだ。



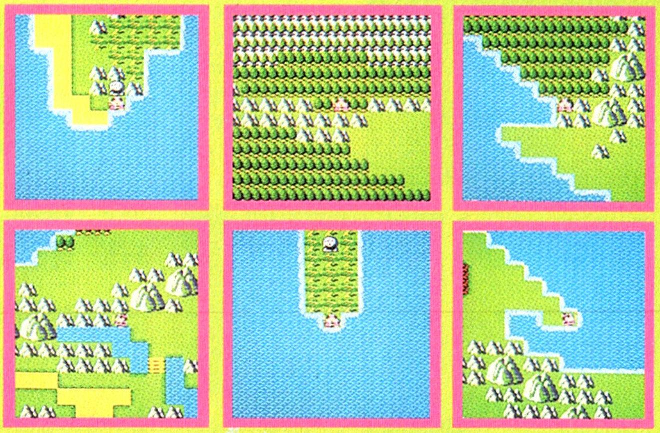
武器と防具の安売りをしてる。持ってないモノがあれば、買っておこう

無料体力回復ポイント

全国各地に、無料で体と技の数を完全に回復してくれるポイントが、7ヶ所も点在している。このポイントを利用しながら敵と戦っていれば、宿代がかからないから、スグにお金がたまるぞ。他に、すでに術を教えてもらった仙人に話しかけても、体と技の数を完全に回復してくれるとゆーことを覚えておこう。



それぞれの場所に行き、足元を調べるだけでOK! 画面が光って、体と技が完全回復!!



Peach Boy Legend

ねたろうの村

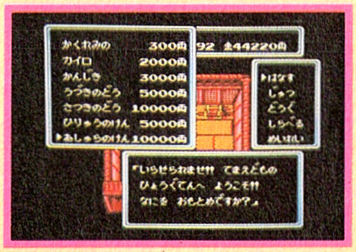
冬と星の国と、ほほえみの大地を結んでいる村だ。しかし、間にかかっている橋の上でねたろうが眠っているために渡ることができないのだ。次の大陸へと進むためには、ねたろうを起こさなくてはならない。しかし、村の人は誰も起こし方を知らず、知っているのは、今はこの村にいない〝むらた〟なる男だけである。少し前に会った、この男のもとへと戻り、起こし方を聞いてこよう。



"ひむろのけずりひ"は氷の塔にいるしこめが、"ひむろのきんちゃく"は、どこかの仙人が持っているのだ

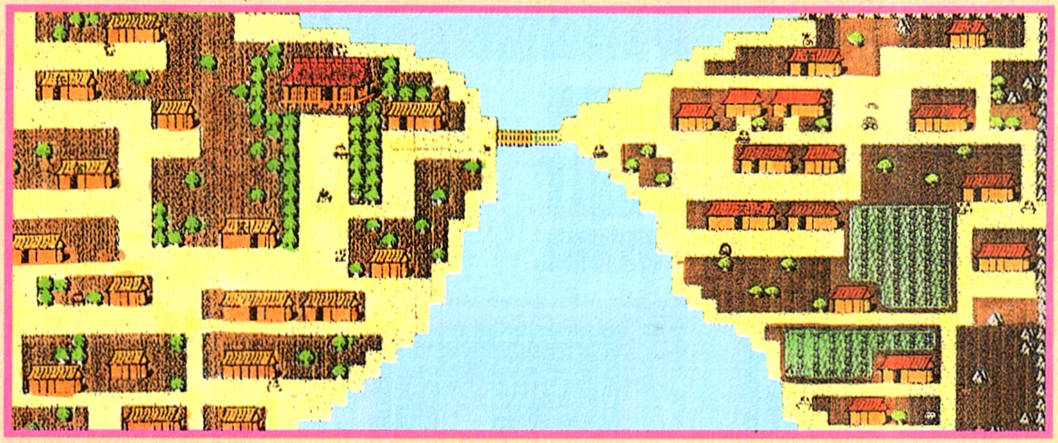
雪国の敵を倒すには、きっちょむさんがくれる、しゃくねつのゆみやを使え





宿屋	200両
易者	15〜40両
しちや	無し
といちや	有り

氷の塔へ行く前に、カイロはゼヒとも買っておきたいもの。かんじきは、氷の上をちゃんと進むためのアイテム



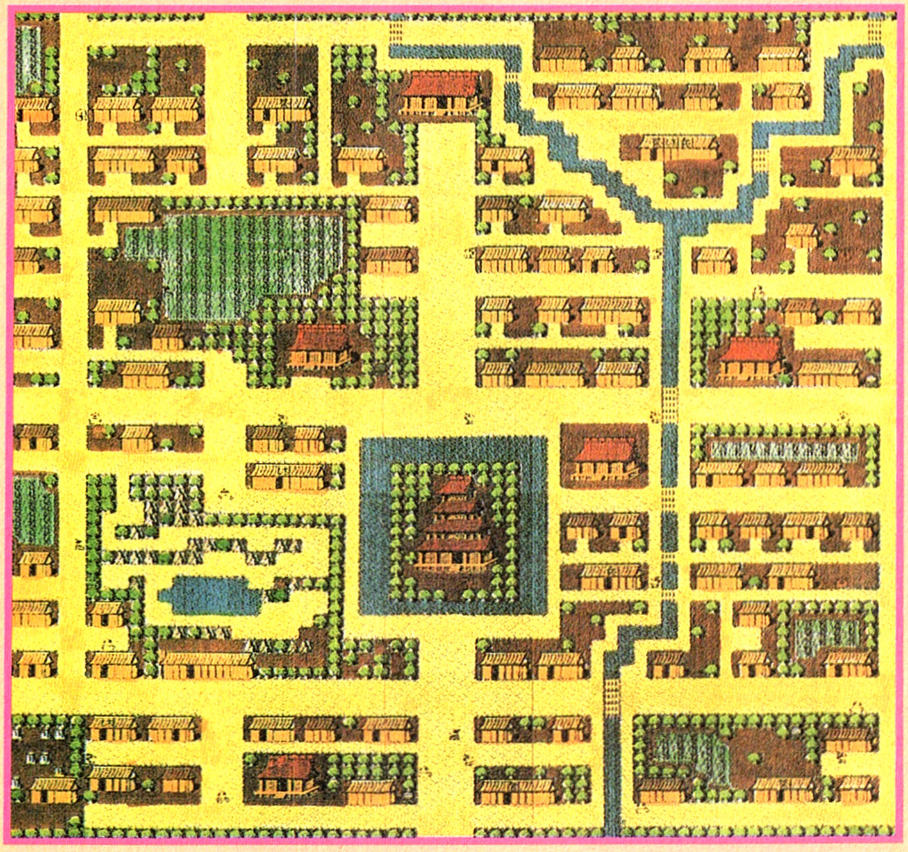


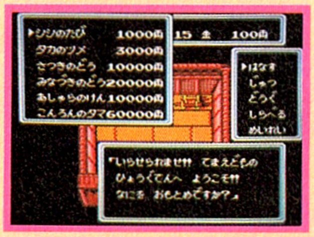
"ひむろのきんちゃく"を手に入れてから、"ひむろのけずりひ"をとりに行かないと、何度やってもムダなこと。ナゼなら、"ひむろのけずりひ"を持ち歩くために、"ひむろのきんちゃく"が必要だからだ

きぼうの都

桃伝の中で最大の、その名の通り都である。それだけに得られる情報は数多いし、アイテムも手に入る。決して、広いからといって見落とすことがないようにしたい。情報をもらえる家には、マップ上に数字をふっておいたので、チェックしながらまわれば、見落としはないだろう。

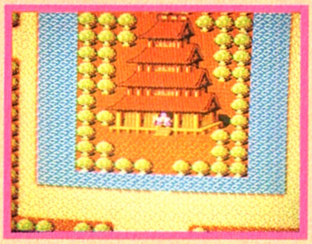
宿屋	1000両
易者	50・70・100両
しちや	有り
といちや	有り





ズイブンと値段が高くなってきたけど、それなりに強力なモノばかりだ。お金は計画的に使って、装備を整えよう。とりあえず、ここでしか売ってない、タカのつめを買おう。

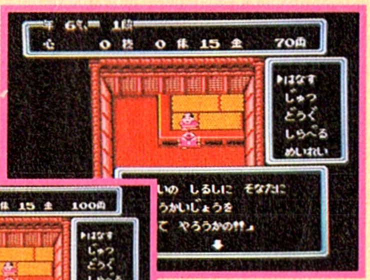
都の真ん中に意味ありげに建っているお城。入口は開いてるんだけど、今はまだ入ることはできない。しかし、クリア真近になった時に、入ることができるようになるぞ



ほほえみの村

ひとりでも仙人が住んでいるから、必ず訪ねなければいけない村なのだが、他には得するよーなコトはひとつもない。村人に話を聞いても情報はもらえないし、店屋は全て休業中なのだ。でも、どうせ来たのなら、1度はひと通り話を聞いてみよう。オモシロイぞ！





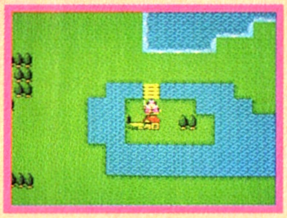


⬆ほほえみの村に入るには、紹介状が必要なのだ
⬅おみやげは甘いものがイイみたいだぞ

⬆おみやげを持ってってあげると、お礼として、おしょうさんが紹介状を書いてくれるのだ

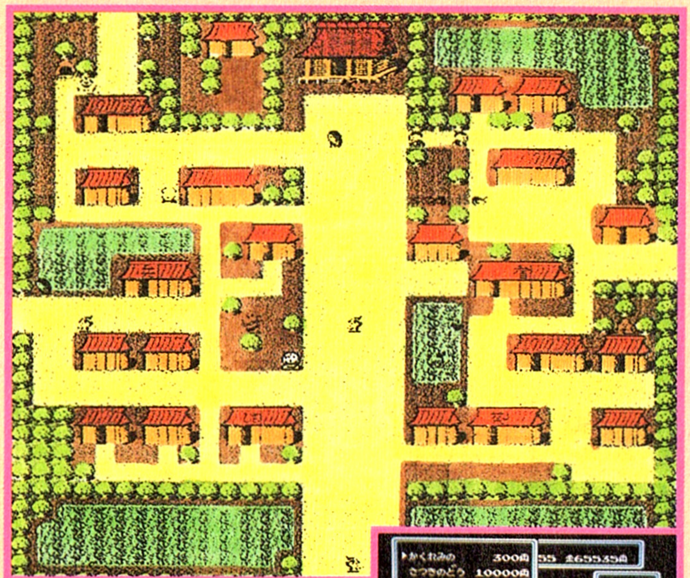


⬅紹介状を持ってけば、ようやく中に入れるぞ



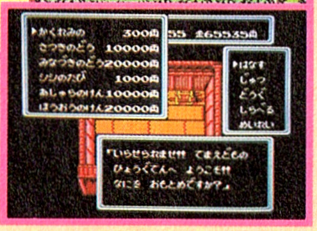
⬅結局訪ねるのは、きぼうの都に行った後になる

さるかにの村

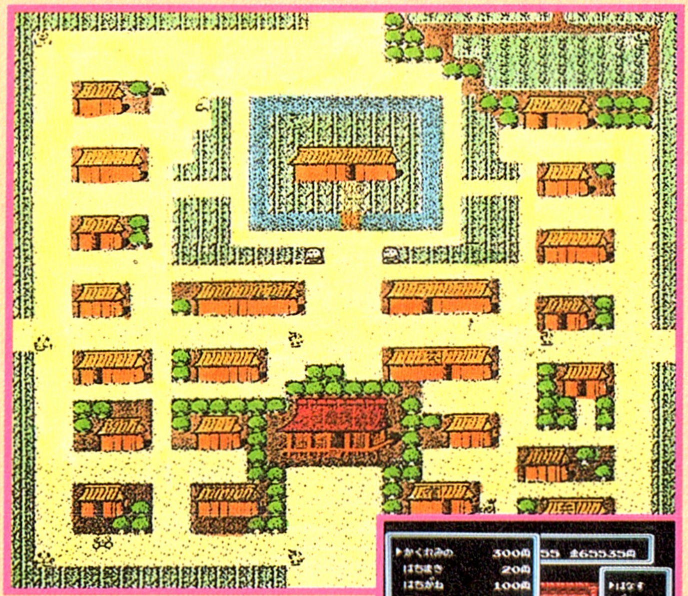


宿屋	500両
易者	100·200·500両
しちや	有り
といちや	有り

➡ほしいものがあっても、やまんばを倒すまでは買い物ができないのだ。宿屋にも泊まれないぞ。体力回復ポイントを上手に利用しよう



たけとりの村



宿屋	500両
易者	2·10·1000両
しちや	無し
といちや	有り

➡桃伝において最後の村だ。よほどのことがないかぎり、ここで買う兵具はないだろう。勇気の剣を見つけ出し、鬼ヶ島を目指せ！



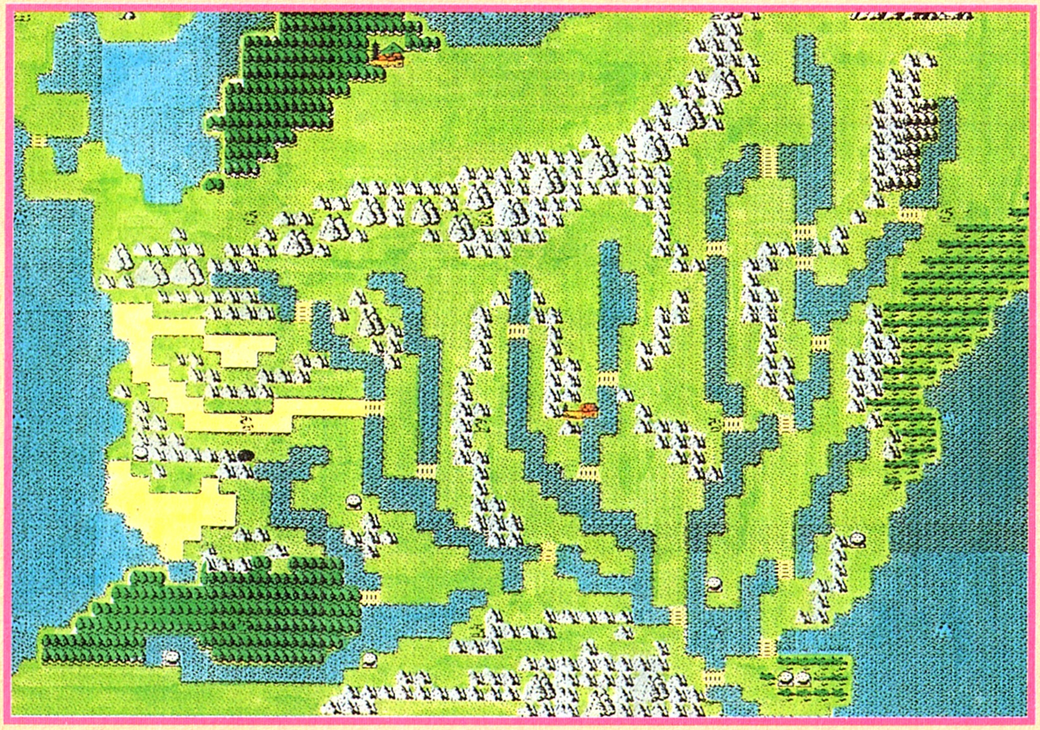
アイテムは強い味方

桃伝には、いろいろな効力を持つアイテムが登場する。旅を少しでも楽に進めるためには、アイテムの効力を知り、上手に使いこなすことが大切だ。特に、売ってないものにかぎって非常に便利なので、ゼヒともつづら屋で手に入れておきたいものである。後半戦では実に重宝するのだ。

アイテム名	効力	値段	売値
おまんじゅう	15ポイント体が回復	8両	6両
おにぎり	20ポイント体が回復	15両	12両
きびだんご	35ポイント体が回復	30両	20両
もものえだ	敵から逃げられる	100両	60両
もものみ	必ず敵から逃げられる	300両	250両
クモのいと	洞窟や塔の中から脱出	100両	80両
かくれみの	能力の低い敵が出ない	300両	250両
おしょくじけん	料亭で食事ができる	――	10両
はごろも	村に戻れる	300両	60両
うちでのこずち	技が完全に回復	10000両	7000両
サンゴのおふだ	敵の呪文を封じる	――	100両
せんにんのかすみ	技が20回復	――	50両
こうがしゃのたま	技と体が完全回復	――	2000両
こんろんのたま	死んだ場所で生き返る	60000両	50000両
ゆきのおにぎり	40ポイント体が回復	――	10両

Peach Boy Legend

マップがわかればこわくない！



鬼のつめあとは、そんなに難しい迷路になってるワケじゃない。全体図をマップで見ることができれば、ひと目で通り道がわかるハズだ。（まあ、どんな迷路でもそうだと思うが）。とにかく、ここで最も気をつけなければならないのは、残りの体力だ。戦うばかりが能じゃなくて、たまには逃げることも必要なのだ。



鬼のつめあとで、最も気をつけたい敵はクロガッパだ。油断してると、大金を盗まれたり、大事なアイテムを持ってかれてしまうぞ。できるだけ、一発で倒すことを心がけよう。もし、持ち物をとられたら、逃げる前にろっかくの術で攻撃だ！

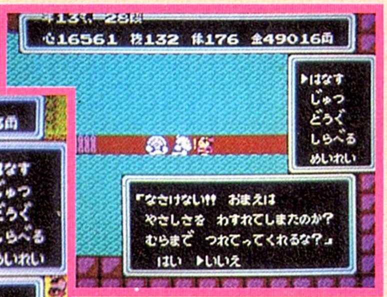
落とし穴だらけの迷宮を抜けろ



さるかにの村の西にある洞窟が、やまんばの洞窟だ。1度入ると簡単には出られないので、準備をおこたってはいけない

希望と絶望の国から、愛と勇気の国へ渡るためには、やまんばの洞窟を通り抜けなくてはいけない。しかし、洞窟の中は落とし穴だらけで、思うように進めない。そんな悩みを解決するために、完全マップを教えちゃおう。これさえあれば、あとはやまんばを倒すだけ！

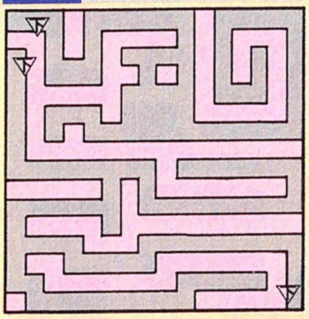




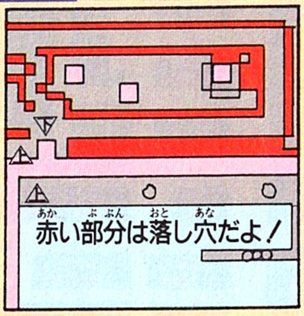
このおじいさんとおばあさんのいう事は、決して信用してはいけない

やまんばを倒した後で、必ずもう1度、さるかにの村に行くこと

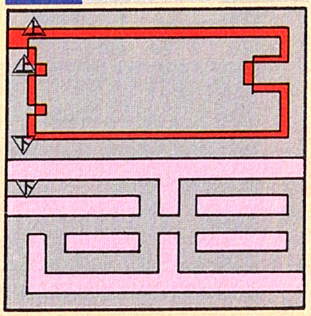
B-1 ごくフツーのダンジョン



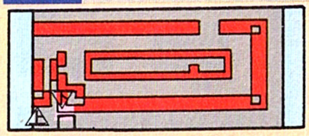
B-2 落ち始めたら止まらない



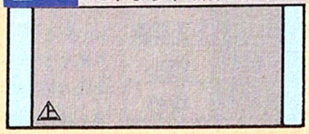
B-3 落し穴地獄のはじまりよ



B-4 まだまだ落し穴はつづく



B-5 これより下の階はナイっ



1段ごとのデータがわかる昇段データ早見表付
武器と防具データーファイル

●昇段データ早見表

段	心	技	体	攻撃力	守備力	す早さ
1	0	0	15	1	1	1
2	6	4	17	2	3	2
3	13	8	19	3	5	3
4	31	12	21	4	7	5
5	64	16	24	6	9	7
6	122	20	28	8	11	10
7	204	24	32	9	13	12
8	317	28	36	12	15	14
9	467	32	41	15	18	16
10	657	36	46	18	21	19
11	892	40	51	20	24	22
12	1176	44	57	23	27	25
13	1514	48	63	27	30	28
14	1909	52	69	30	33	31
15	2367	57	75	34	37	34
16	2897	62	82	37	41	38
17	3487	67	89	41	45	43
18	4157	72	96	45	49	49
19	4906	77	103	48	53	55
20	5739	83	110	52	57	61
21	6660	89	118	55	62	68
22	7672	95	126	59	67	75
23	8780	101	134	63	72	82
24	9988	107	142	68	77	90
25	11300	113	150	72	82	98
26	12720	119	158	77	88	106
27	14252	125	167	81	94	114
28	15900	132	176	86	99	122
29	17669	138	185	90	104	129
30	19562	144	194	95	109	136
31	21583	150	203	99	113	143
32	23736	155	211	111	117	149
33	26025	160	218	115	121	155
34	28404	165	224	118	125	160
35	31028	170	229	122	129	165
36	33749	174	234	126	133	170
37	36622	178	238	129	137	175
38	39650	182	242	132	140	180
39	42837	185	245	144	143	185
40	46188	188	248	145	145	189
41	49706	191	250	147	147	192
42	53395	200	252	149	149	194
43	57259	210	253	151	150	196
44	61302	225	254	152	151	198
45	65535	250	255	153	152	200

●防具編

防具名	値段	売値	防御力	す早さ
竹の胴	30	20	＋3	—
赤胴	50	30	＋6	—
睦月の胴	100	80	＋9	—
如月の胴	500	400	＋13	—
弥生の胴	1000	800	＋18	—
卯月の胴	5000	2500	＋25	—
皐月の胴	10000	7000	＋32	—
水無月の胴	20000	15000	＋42	—
勇気の胴	—	—	＋52	—
はちまき	20	10	＋2	—
はちがね	100	80	＋5	—
ウサギのたび	30	20	—	＋3
シカのたび	100	80	—	＋13
シシのたび	1000	800	—	＋35
かんじき	2000	2500	—	—
てっこう	50	30	＋5	—
陣羽織	500	300	＋2	＋10
ツルのはおり	3000	2500	＋4	＋20
カイロ	2000	1000	＋4	—
おまもり	50	30	＋5	—
タカのつめ	3000	2500	＋8	—

武器や防具を選ぶのに、使ってみなけりゃ、その威力がわからなくては困ってしまう。だから、前もって、武器や防具を選ぶ時に役立つデータを教えてあげよう。

➡武器はひとつしか装備できないモノだから、買う時は値段に見合って最も効果のあがるモノがほしいよね。

⬆防具は単品で考えちゃイケナイ。組み合わせることが大事なのだ。限られた予算の中で、最も効果の高いコーディネイトを考えようよ。

⬅おまけに、現在の状況から次の昇段ポイントまで、各段のデータがひと目でわかるぞ。

●武器編

武器名	値段	売値	攻撃力
木刀	50	30	＋5
刀	100	75	＋7
飛鳥の剣	500	300	＋10
朱雀の剣	1000	500	＋14
白虎の剣	3000	2500	＋19
飛龍の剣	5000	3000	＋27
阿修羅の剣	10000	7000	＋36
鳳凰の剣	20000	15000	＋45
勇気の剣	—	—	＋55
鬼の金棒	—	—	＋60

アイドルホットライン 中山美穂の

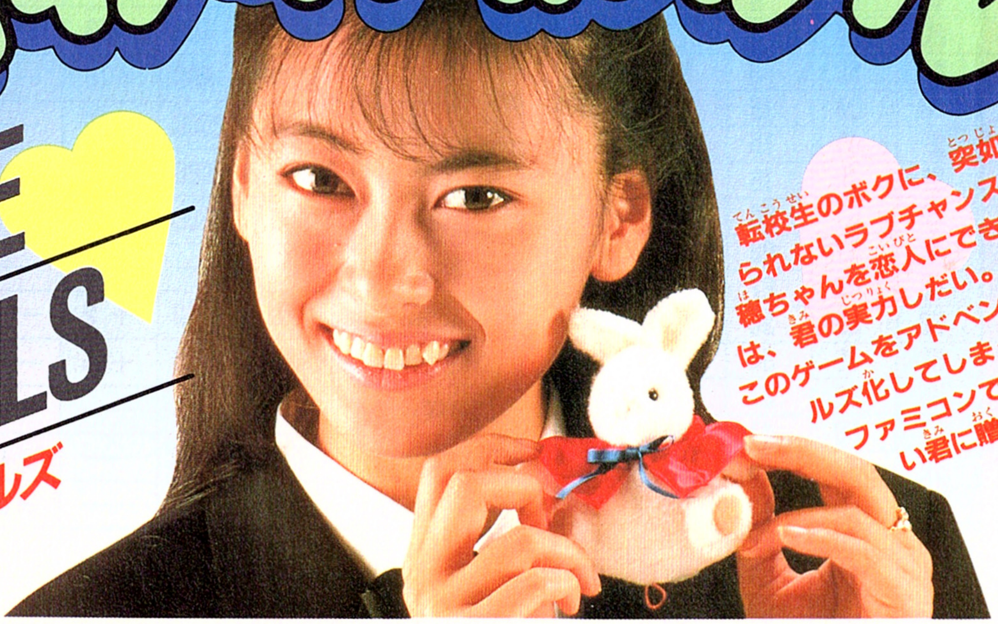
任天堂 ¥3500 ディスク 発売中

トキメキハイスクール

GAME NOVELS

ゲームノベルズ

転校生のボクに、突如訪れた信じられないラブチャンス!? 中山美穂ちゃんを恋人にできるかどうかは、君の実力しだい。そうです! このゲームをアドベンチャーノベルズ化してしまったのです。ファミコンで先に進めない君に贈る㊙物語ね。



START まずは61ページのゲームの進め方を読んでから、ね。

1 ボクは高校3年生、私立トキメキ学園に転校して来たばかり。ところが、この学園で信じられないような出来事が待ちうけていたんだ。なんと、あこがれのスーパーアイドル、中山美穂ちゃんがこの学校に通ってた。で、でだよ、ひょんなきっかけで、ボクは美穂ちゃんとお友達になってしまったのだ。もうちょいで、恋人同志になれるかも……。でも、これはボクと美穂ちゃんだけの秘密。彼女の正体、知ってるのはボクだけなのさ。 →22へ

2 静まりかえった音楽室。美穂ちゃんはこの部屋が好きだったからね。ガランとしていて、いつも楽し気な音楽があふれているだけに、よけいにさびしい雰囲気。さあ、ここには探すべき場所がいっぱいありそうだけど……。

●Eにチェックがある…→16へ ●Eにチェックがない…→53へ

3 「君の好きなもの、ボクなりに探してみたんだけど、気に入ってもらえると嬉しいな」ボクは、彼女にプレゼントの包みを差し出した。リボンを解いて、包装紙を開ける美穂ちゃん。

●Aにチェックがあれば→59へ ●Bにチェックがあれば→12へ

●Cにチェックがあれば……→50へ

4 よし、美穂ちゃんのロッカーに入っていた鍵を使ってみよう。ガチャ……ピン、ほら、開いた。ここが彼女との待ち合わせ場所だね。

だけど、彼女の姿はどこにも見えないぞ。どうしようか?

●そのまま待とう………→23へ ●待ちきれず他を探す…→44へ

5 「ここには誰もいないし、何もありゃしないよ。用が無いんだったらとっとと帰りたまえ」前髪をかきあげながら、辻が言った。本当に何も無いのかな、と思いながらも、ボクは引き返す。→9へ

6 「わあ、ごめん!」ボクは待ち合わせの喫茶店に飛び込んだ。約束の時間に5分間の遅刻だ。美穂ちゃんは、窓ぎわの席に腰かけ、ニコッと微笑んでくれた……ドキン! いつもの制服姿とは全然違ってる。めがねだってはずしてるし、一段と輝いて見えたんだ。ドキドキしながら、彼女の前の席に、腰を下ろした。 →10へ

7 やっぱりね。せっかく見つけた美穂ちゃんのロッカーだけど、鍵がかかってる。押しても引いても開きゃしない。この場はあきらめるとして、引き返そう。 →9へ

8
絶体絶命って、こんなときのことを言うんだと思う。だって、美穂ちゃんは膝をひどく打ちつけてしまって、しばらくは立ち上がれそうになかったんだもの……。
でも、そのとき、ボクの目の前にバイクが停まった。そのバイクにまたがっていたのはT君だった。「これを使って逃げろ！」
……でも、T君が、どうして!?
→61へ

9
だいたいのあたりをつけてみたのが次の5ヵ所だ。さあ、どこへ行ってみようか？
●教室……………………→29へ　●音楽室……………………→2へ
●ロッカー室……………→31へ　●廊下…………………………→25へ
●屋上………………………………………………………………→36へ

10
「これ、わたしが編んだの……よかったら、着て……」美穂ちゃん、ボクのためにセーターを編んでくれた。うれしくって、ボクはそれにすぐそでを通してみたんだ。だけど、それは少し小さかったみたい。お腹とそでがはみ出しちゃう。彼女に何て言おう？
●「わあ、ボクにぴったりだ」…→60へ　●「………」無言…→39へ
●「君の真心が編み込まれてるから、それだけで嬉しい」…→54へ

11
「見いちゃった、見いちゃった」
ドキッ！　ボクは思わず腕を引っ込める。聞き覚えのあるあの声は……やっぱり!!
「あなた、中山美穂だったのね。今までずっとだまってたなんて、ヘンな娘。おまけにそんな男のコなんかとつきあって……明日学校中に言いふらそっと」なんと、エリカ親衛隊の3人娘!?→35へ

12
「あっ、こんなオルゴール、欲しかったの……素敵」
美穂ちゃんの頬がバラ色に染まった。やった！　喜んでもらえたみたい。(ラブポイント10プラス)オルゴールのメロディが流れてくる。……。
→33へ

13
「まあ、美穂ったら、何やってるの！　離れなさい、こっちに来るの!!」金切り声が響いてきた。この怖そうなオバサンが、美穂ちゃんのマネージャーだって。しかもプロダクションのスタッフ引きつれ、彼女を連れ戻しに来たんだ。え〜い、もう逃げちゃえ。ボクは美穂ちゃんの手を握りかけ出す。さあどの方向へ逃げる？
●校舎内…→57へ　●校庭………→28へ　●裏門…………→21へ

14
「白鳥の湖の曲が入ったオルゴールありますか……あ、それ。クリスマスのリボンお願いします」ボクはファンシーショップのショーケースに入ったオルゴールを買った。(Bをチェック) さあ、うかうかしてると遅れちまう。人混みの商店街をかけぬけ、待ち合わせの喫茶店へと急いだ。
→6へ

15
この学校のどこかに、美穂ちゃんがボクにあててくれたメッセージが隠されているって。でもいったい、どこに？　そしてそのメッセージには何が書かれているのだろう？　しかし、迷っている暇はないぞ。そのメッセージを見つけ出さないことには、ボクはもう2度と彼女に会うことはできないかもしれない。　→9へ

16
でも、もうここで見つけなくちゃならないものは見つけちゃったみたい。これ以上探してみる必要はないんじゃないかな……。ボクは引き返すことにした。
→9へ

17
……やはり鍵がなきゃあ屋上には出られないや。しょうがないからもう一回引き返して、ここの鍵を探してみるしかなさそう。扉の向こうには何があるのかな……。
→9へ

18
このときのために、タウンガイド誌を徹底的にチェックしておいたんだ。ボクたちはドアを開けて、喫茶店を出た。美穂ちゃんはルンルン楽しそう。その気分を損なわないように、慎重にボクが選んだ映画は……？
●美穂ちゃん主演の映画→45へ　●「フーテンの寅さん」→26へ
●「エルム街の悪夢パート3」………………………→58へ

19

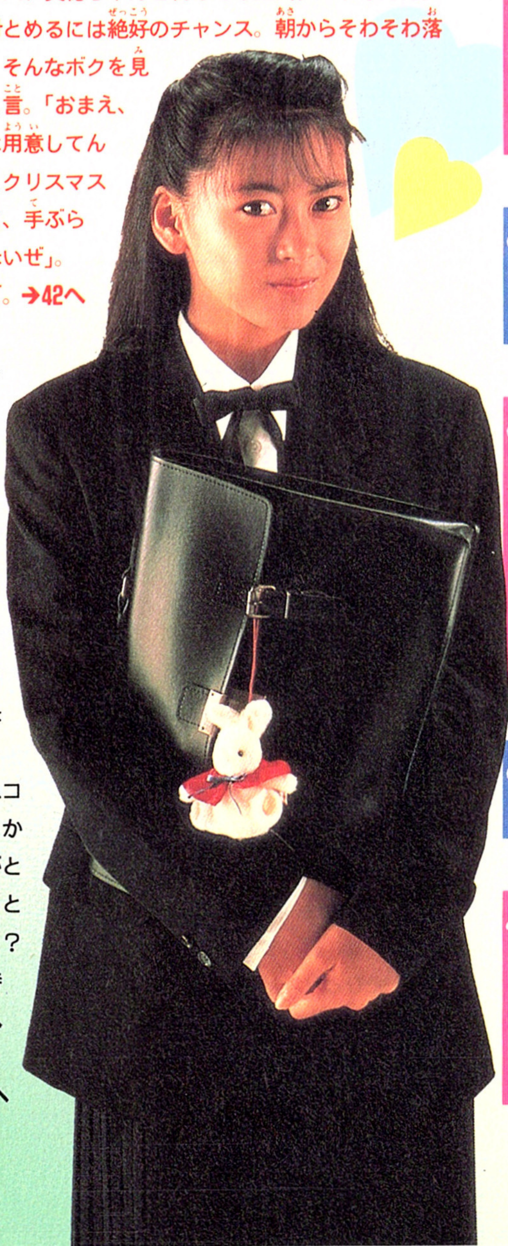

「ごめんなさい……今日は、あなたにサヨナラって言いにきたの。この学校、もう来れなくなっちゃった。マネージャーが転校の手つづきを済ませてしまって……。
もう、あなたとも会えない……」
彼女はボクの手をふりきり、行っちゃった。たったひとり、屋上に残されてしまうなんて……え〜い！　くそっ、もう一回トライしてやる!!　→1へ

20
映画館の人混みから外へ……。もうあたりはすっかり夕暮れ。クリスマスの飾りが、街全体をメルヘンの世界に変えている。
「今日は1日、とっても楽しかった……」
優しく、彼女、そう言ってくれたんだ。いろいろあったけど、ボクも救われたような気分。ほんわかとロマンチックなムードで、ボクは彼女と腕を組んで歩きたくてたまらなくなったんだ。美穂ちゃんの手に、ボクの腕をからめようと……。 ➔11へ

21
裏門を突破できれば、入りくんだ街並だ。土地感のない人たちに追いつかれっこない……そうふんでいたのさ。ところが、彼女のプロダクションのクルマは、ちょうど裏門のところに停めてあったんだ。待ちかまえるかのように、屈強そうな男がつかみかかり、ボクと美穂ちゃんを引き離した。 ➔ゲームオーバー

22
今日はクリスマス、美穂ちゃんと初めての正式デートなんだ。彼女のハートを射とめるには絶好のチャンス。朝からそわそわ落ちつかない……。そんなボクを見て、アニキがひと言。「おまえ、何かプレゼントは用意してんのか？ 女のコとクリスマスにデートすんのに、手ぶらじゃかっこつかないぜ」。
う～んなるほど。➔42へ

23
う～ん、どうしちゃったんだろうな……待てど暮らせど美穂ちゃんの影も形もうかがえない。心配だなぁ、マネージャーにとっつかまっちゃって、逃げ出せないでいるんだろうか。それともマスコミの取材陣にとりかこまれて身動きがとれなくなっているとか……どうしよう？
●やはりここで待つ……………➔32へ
●待ちきれず他を探す………➔48へ



24
残念ながら、ボクは2度と美穂ちゃんと会えることはなかったんだ。その日、彼女に会えなかったばっかりに……そのままどこか別の学校に転校して行ってしまったのさ。
これで悲しいボクの恋物語りは終わりだけど、君はいいよね、まだチャンスが残されているんだからね。さあ、また最初からやり直して！ ➔1へ

25
廊下にやって来た。ここは教頭や校長がよくうろついているから、注意が必要なんだ。あまり目立たないように、コソコソと隅の方を探してみる。でも、これといって変わったことはなさそう。さあ、どうしようかな……？
●Dにチェックがある…➔37へ ●Dにチェックがない…➔40へ

26
「わっハハハ……ねっ、ねっ、美穂ちゃん、寅さんて面白いねぇ」
と、はしゃいだのは、じつはボクだけだった。美穂ちゃんはなんだかつまらなそう。とうとう上映時間中は一言も口きいてくれなかった。（ラブポイント10マイナス）どうやら映画の選択を間違えたみたい。館内の照明が灯ったとたん、彼女ったら重そうなタメ息をひとつ……。早く出よっと。 ➔20へ

27
「とんでもないよ、ボク、中山美穂ちゃんにサインもらおうとしてたところさ。彼女がボクらのクラスメートなんてありえないよ」半信半疑で、3人娘は去っていく。「ありがとう、かばってくれて」って美穂ちゃん。（ラブポイント10プラス） →43へ

28
かけっこには自信があったんだ。あんなオジサンやオバサンに追いつかれっこない……そう思って校庭へとかけ出した。
「待つのよォ！ 美穂……あ、あなたはスーパースターなんですからね……」
後からマネージャーの声が聞こえてくる。もうひと息で校門をぬける……外に出てしまえば、追手をまいてしまうのは簡単だもの……。でも、そのとき、美穂ちゃんがつまずいちまった！？
●Fにチェックがある…➔8へ ●Fにチェックがない…➔46へ

29
教室にやって来た。人気のない教室には、学園1のナンパ少年の辻正臣がひとりでいる。
●Dにチェックがある…➔52へ ●Dにチェックがない…➔5へ

30
ボクは記憶の糸をたどりながら、彼女の好きなものを思い出そうとしていた。う～ん……いくつかの品物が浮かびあがった。
よし、あれだ！ ボクはプレゼントを決めお店に飛び込んだ。その選んだ品物とは……。
●タコヤキ……………➔34へ ●オルゴール……………➔14へ
●バラの花束……………………………………➔38へ

31 ロッカー室までやって来た。え〜と、美穂ちゃんのロッカーはどれかな……。周りに人がいて、見つかったりするとまずいので、忍び足でウロウロ。音をたてないように気をつけて。
あ、あった。これが美穂ちゃんのロッカーだ！
●Eにチェックがある…➔55へ　●Eにチェックがない…➔7へ

32 「……ごめんなさい。リハーサルが長びいちゃって、でも途中で逃げて来ちゃったんだ」
やっと、屋上に美穂ちゃんが現れた。肩で息をして、ずっとかけてきたのに違いないんだ。ボクは彼女の肩を抱き寄せた。
●ラブポイントが70以上なら……➔49へ　●69以下なら…➔19へ

33 「……ねえ、そろそろ喫茶店を出て、映画見に行こうか」
しばらくお話し たあとで、ボクはきりだした。喫茶店から映画ってのがデートの基本なんだって、兄貴が言ってた。こういうときは、どういう映画にさそうかっていうのも男のコのセンスの見せどころ……。美穂ちゃんに喜んでもらえそうなタイトルを、ちゃ〜んとマークしておかないとね。
➔18へ

34 「タコヤキ２人前、クリスマスのリボンかけてね」ボクは駅前の屋台でタコヤキを買った。（Aをチェック）さあ、待ち合わせ場所の喫茶店へ急ごう。
➔6へ

35 ボクのこと勝手に恋人だって決めつけてるわがままな女のコ、清水エリカ。ここで出会った３人組の女のコはエリカのとりまきなんだ。これはタダじゃすまないぞ。せっかく今まで守ってきた美穂ちゃんの秘密が学校中に広まっちゃえば、もう彼女学校にいられなくなる。さあ、ボクはどう出ればいいかな？
●人のことは放っておいてくれと居直る……………………➔51へ
●たまたま美穂ちゃんと出くわしたのさ、と言い訳する…➔27へ

36 屋上へ出る扉のところまでやって来た。でもこの扉には、生徒が屋上に出られないように頑丈な鍵がかかってるんだ。これはいくらボクが体当たりしたって、開きそうにないぞ。
●Gにチェックがある…➔4へ　●Gにチェックがない…➔17へ

37 どうやらこれ以上このあたりを探してもムダみたい。何も発見できないなんて……ここは美穂ちゃんと最初に出会ったあたりだっていうのに。ま、いいや、引き返そう。
➔9へ

38 「その赤いバラを、あるだけください。クリスマスのリボンかけて、かわいい花束にしてね」きっとこれなら気に入ってもらえるさ。商店街の花屋さんで、ボクはバラの花束を買った。（Cをチェック）さあ急がなくちゃ、花束をかかえて、待ち合わせの喫茶店へとかけ出した。
➔6へ

39 「ごめんなさいね……わたしってドジなんだから」
美穂ちゃん、うつむいてる。そうだ、ごきげんを直してもらうんなら……ボクはプレゼントの包みを机に置いた。
➔3へ

40 「ちょっと、あなた、中山美穂とデートしてたんですって！？」
わっ、出た。清水エリカだ。何だってこの子はボクにちょっかいばかり出すんだろ……こまったなぁ。
「キーッ、くやしい！　クリスマスの日は私のパーティに出席してもらいたかったのに、あんな女の子とデートだなんて……」
校舎中に響きわたるような声で大騒ぎ。とうとう自分で泣き出して、かけてっちゃった。
（Dをチェック）変なの、しょうがないから、引き返そうか……。
➔9へ

徹底指導！　ゲームの進め方

この本は、番号１の文章から読み始めます。その後は、文末に付いている番号の指示に従って読み進んでいくわけです。
また、63ページにチェックシートというコーナーがありますが、この部分には、君のプレイの過程を記入していきます。
まず、ラブポイントとは、このゲームのターゲットである中山美穂ちゃんが、本篇の主人公〝ボク〟に対して、どの程度の好意を持っているかを示す数値です。本文中に、プラスやマイナスという指示があったら、その増減後の数値を記入してください。50ポイントからスタートです。
行動記号は、〝チェック〟という言葉で指示します。例えばAをチェックという項目があれば、Aの下の四角ワク内にエンピツでチェックを入れるわけです。こうして付けていったチェックによって、ボクのその後の行動が、今度はふりわけられる場合もあります。
最終的には、中山美穂のハートを射とめ、ハッピーエンドを迎えるのが目的。



41 このピアノ、そういえば美穂ちゃんが大好きだったね。いつもこの前にすわってたっけ……。おやっ!？ 何かはさまってるみたいだ。
やった、美穂ちゃんのウサギのマスコット人形発見。一緒にロッカーの鍵みたいなものが……。（Eをチェック）もらっておこう。もうここに用はなさそうだ。 →53へ

42 そんなわけで、ボクは待ち合わせの前に駅前の商店街をのぞいてみることにした。でもけっこう迷っちゃうなぁ、女のコにプレゼントなんてしたことないし……。そういえば、雑誌のインタビューで読んだことあったっけ。中山美穂ちゃんの好きなものは……と、確か……。 →30へ

43 ３人娘の登場で、デートはそのままチョン。その翌日、学校中は美穂ちゃんの話題でもちきり。彼女、学校に来なくなった……。
ボクのせいで大変なことになっちゃった……と悩んでたら、美穂ちゃんから電話だ、学校のどこかに隠してあるメッセージを探し出して読んでほしいって……。 →15へ

44 ボクはすっかり日が暮れ真暗になってしまった学校を、必死になって探しまわった。ただただ美穂ちゃんに会いたい一心でさ。でも、それが……。 →24へ

45 「恥ずかしいなぁ、自分が出てる映画見るのなんて……」
と言いながらも、彼女の目はスクリーンに釘づけ。１時間45分の上映時間もあっという間。「ありがとう、自分の映画って、なかなか勇気いるんだ、見にくるの」だって。（ラブポイント10プラス）館内の照明が灯って、観客が外に出始めた。 →20へ

46 「イヤぁっ！」
美穂ちゃんの声。でも、もうどうしようもなかった。大勢の追手にとりまかれてしまって、ボクは手も足も出せなかったんだ。それから、２度と美穂ちゃんと会うことはなかった。
この物語はこれでエンド、おしまいです。でも、こんな終わり方じゃガマンできねぇ！ って元気のよい君だったら、もう一度チャンスにトライしてみよう!! →１へ

47 チョークの粉で白くなっているけど、何も変わったところはなさそう。どうやらここには何も隠されている気配はありませんねぇ。他の場所をあたってみよっと……。 →53へ

48 ボクはすっかり日が暮れ真暗になってしまった学校を、必死になって探しまわった。ただただ美穂ちゃんに会いたい一心でさ。でも、それが……。 →24へ



49 それは甘くてとろけちゃいそうで、ちょっぴりせつない香りがした。ボクは、美穂ちゃんとキス！ したんだ。夕陽が、ちょうど半分沈みかけていた。彼女の頬が、まぶしくオレンジ色に輝いてた。髪の毛がサラサラって風に舞って、ボクをくすぐるんだ。
ずっとこのまま、いたいと思ってたさ。でも、そうは問屋が……。 →13へ

50 「…………ありがとう……」
あれ？ 言葉とは裏ハラに、美穂ちゃんあんまり喜んでくれていないみたい。そうか、彼女はスーパーアイドルなんだもの、花束なんて嫌になるほどもらってるんだ。ちぇっ、せっかくだったのにしくじったかもね。 →33へ

51 「そうさ、彼女は中山美穂で、ボクはそのＢＦさ。そんなの個人の自由だろ、放といてくれよ！」ボクは男らしくキッパリそう言い切った。ところが、美穂ちゃんは迷惑そう。じゃあ、また学校でねって、帰って行っちゃった。（ラブポイント10マイナス）ひょっとしてボク、ひどいことしちゃったかも……。 →43へ

52 「君、いったいエリカに何をしたんだ。さっき泣きながら廊下を走って行ったぞ。くそ……ボクの大切なエリカを……」
バチッと、目に火花が散った。教室をのぞいたとたん、辻正臣のパンチをくらった。（Fをチェック）エリカは辻の本命だったんだ。学園一のナンパ男だけど、エリカに対する気持ちは本当みたい……でも痛っ！ とても教室を探しまわるなんて許してもらえそうにない。仕方ないので引き返そう。 →9へ

53 探すべき場所は次の３ヵ所だけど、さあ、どうする？
●黒板のまわり…………➔47へ　●ピアノのまわり………➔41へ
●教壇のまわり…………➔56へ　●もう引き返そう………➔9へ

54 「ありがとう……あなたって優しいのね……」
よかった、美穂ちゃんおちこみかけていたんだけど、微笑をくずさないでいてくれた。（ラブポイント10プラス）そうだ、今度はボクの方から……。机の上に、ここまでかかえてきたプレゼントの包みを置いた。 ➔3へ

55 美穂ちゃんのロッカーには、やっぱり鍵がかかってる。でも、ボクはさっきこのロッカーの鍵らしきものを音楽室のピアノのところで見つけたもんね。ガチャガチャ……と、ほら、やっぱり開いたでしょ。
中には、鍵がもうひとつと、そして待望のメッセージ。「屋上で会いましょう」だって。やたっ、引き返そう。 ➔9へ

56 指導用の音楽の教科書や楽譜が中に入っている。ほかには何も見あたらないようだけど。おっと、これはこわれたメトロノームの部品かな……。
音楽室の他の場所を探してみようかな。 ➔53へ

57 廊下をかけぬけ、階段を３段とびで下りながら、ボク達は逃げた。もうちょっとでうまくいきそうだったのさ……そう、実験室のところでハサミうちにさえあわなきゃね。そして、２人は引き離されちゃったんだ……永遠に、ね。 ➔ゲームオーバー

58 「わっ、見て見て、美穂ちゃん、ホラ、あ〜んなに血が出てる。フレディってスゴイねぇ……」とはしゃいでいたのはボクだけだった。どうやら美穂ちゃんはずっとしらけちゃってたみたい。館内に照明が灯ったとたん、「あ〜あ」って大きなタメ息。（ラブポイント10マイナス）これはまずいことしちゃった。急いで外へと向かうのでした。 ➔20へ

59 「……これって、タコヤキ……！？」
美穂ちゃん、ボクのプレゼントを開けてビックリ。お、おかしいなぁ、たしかに美穂ちゃんタコヤキが好きだって言ってたのに、顔しかめてる。（ラブポイント10マイナス）そうか、TPOをわきまえなくちゃいけなかったってことか……。 ➔33へ

60 「ごめんなさいね……わたしってドジなんだから」
美穂ちゃん、ボクが無理してピッタリだなんて言ったもんだから、よけいきずついちゃったみたい。悲しそうな顔してうつむいてしまった。（ラブポイント10マイナス）……女の子の気持ちって難しいなぁ。そうだ、彼女にごきげんを直してもらうんならこれ。ボクはプレゼントの包みを机に置いた。 ➔3へ

61 理由など考える暇もなかった。とにかく美穂ちゃんを後に乗せて、ボクはバイクでおもてに飛び出したんだ。マネージャーたちのくやしそうな声……。
沈む寸前の夕陽めざして、ボクはふっとばした。美穂ちゃんと一緒に！
やったぜっ!! HAPPY END

チェックシート

ラブポイント	50➔ 60→70→80→90

行動記号	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
		╲		|	/	╲						

ステップメモ	

欲しいっ！美穂グッズ。

さて、皆知ってると思うけど、このゲームをクリアすれば美穂グッズプレゼントに応募する資格ができる。そして、当たる美穂グッズには２種類のバリエーションがあるのだ。
でだ、その２種類ってのは、君がゲームをクリアしたときに迎えたのが良いエンディングか、まあまあのエンディングかによって、振り分けられる。このノベルズは、良いエンディングをベースにしてるから、ネッ。



FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE SPECIAL

ファミコン・ソフト・スクランブル スペシャル



街にゲームがいっぱいで、目移りして何だかわからないことが、かえって魅力に感じてしまう今日このごろ……だからファミコンソフトスクランブルは、今年もますますガンバルことに決めました。

いいゲームだけを、いつまでも心に

THE TOP 100 OF THE YEAR

1987年ファミコンソフト年間TOP100

1987年、昨年1年間にFC界には、実に183本のソフトが登場した。1988年の年頭に先がけて、昨年我々を夢中にさせてくれたソフトのTOP100を紹介しよう。それぞれの思いを胸に読んでみてください。

〈表の見方〉●得点は読者アンケートによる集計と協力おもちゃ店の売り上げを基にして、編集部が独自に採点したものです。●Cはカセット、Dはディスクを表わします。●※マークがついているゲームは、1986年に発売されたソフトです。

順位	ゲーム名	メーカー名	得点	C/D	ゲーム内容
1	ドラゴンクエストII	エニックス	9299	C	ファミコンRPGの代表作、「ドラクエ」の続編。3人パーティ制を取り入れた。本編はもちろんサイドストーリーも充実
2	ファミリースタジアム※	ナムコ	6375	C	スポーツゲームの流れを変えた野球ゲームの本格派。10球団160人の選手データが評判を生んだ。驚異のロングセラー作品
3	燃えろ！ プロ野球	ジャレコ	4505	C	ピッチャーの後ろから見る視点、合成音声などで話題を呼んだ野球ゲーム。TV観戦を思わせるゲームづくりが成功した
4	桃太郎伝説	ハドソン	4131	C	今までのRPGの枠を完全に超えたギャグが満載。日本古来のお伽話的世界に現代のセンスが大暴れした感がある異色作
5	聖闘士星矢	バンダイ	3162	C	週刊少年ジャンプに連載中の人気マンガをゲーム化。原作に忠実なストーリー展開と、シミュレーション・バトルが特徴
6	女神転生	ナムコ	2329	C	美しいグラフィックで構成された3Dロープレの新感覚派。180種近い敵キャラと仲魔を合体させる邪教の館が支持された
7	ウルティマ	ポニーキャニオン	2278	C	パソコンRPGの源、「ウルティマシリーズ」のファミコン版。20人のメンバーの中から4人のパーティを組む壮大な冒険談
8	F1レース	任天堂	2125	D	任天堂のディスクトーナメントの第3弾。レースの賞金でより性能の良いマシンを買いタイム競う。操作性に独自の工夫
9	オホーツクに消ゆ	アスキー	2074	C	東京〜北海道の各地で起こる連続殺人を解決する推理アドベンチャーゲーム。シナリオ担当の堀井雄二氏はここでも活躍
10	沙羅曼蛇	コナミ	1938	C	コナミの人気アーケードゲームのファミコン版。色彩・デザインともに想像をはるかに超えたグラフィックで熱中させた
11	新・鬼ヶ島	任天堂	1904	D	誰もが知ってる日本の昔話を題材にしたアドベンチャーゲームの秀作。前・後編ともに、ほのぼのとした演出がたっぷり
12	ゴルフJAPANコース	任天堂	1717	D	初のディスクトーナメントが行われた作品。クラブの選択、風向、風の強さ、芝目などが本物さながらに再現されている
13	ファミリージョッキー	ナムコ	1530	C	天皇賞を目指して賞金をかせぐなど、本格志向の競馬ゲーム。勝ち馬を予想して遊ぶファミリーモードは4人でもプレイ可
14	ファミリーボクシング	ナムコ	1360	C	トレーニングでボクサーを育てるなどの設定を盛り込んだ、新種のボクシングゲーム。プレイモードの豊富さも魅力的だ
15	夢工場ドキドキパニック	フジテレビ	1326	D	フジテレビ初のファミコンソフト。だが任天堂との共同開発ということもあって、事実上のスーパーマリオ3ともいえる
16	リンクの冒険	任天堂	1207	D	アクションRPGの名作、「ゼルダの伝説」のパート2的の作品。敵との戦闘シーンではアクション性を徹底的に追求した
17	さんまの名探偵	ナムコ	1190	C	当代一の人気を誇るサイテー男、明石家さんまが探偵に扮する推理アドベンチャーゲーム。やすし、のりおらも豪華競演
18	ゴルフUSコース	任天堂	1122	D	ディスクトーナメント第2弾のゴルフゲーム。3Dシーンで飛ぶ球の軌跡は壮快そのもの。完成度の高さはピカ一の作品
19	サイドポケット	ナムコ	986	C	マッセ、トリックショットなども取り入れた高級感あふれるビリヤードゲーム。効果音や球の質感の再現に見事な工夫が
20	ファンタジーゾーン	サン電子	935	C	セガから発売されたアーケードゲームのファミコン版。シューティングとRPGのゲーム性が絶妙のバランスで合体した

順位	ゲーム名	メーカー名	C/D	ゲーム内容
21	エキサイティングビリヤード	コナミ	D	ストーリー展開を重視したビリヤードゲーム。BGMの効果大
22	勇士の紋章	DOG	D	3Dロープレの定番、ディープダンジョンのシリーズ2作目
23	つっぱり大相撲	テクモ	C	コミカルなキャラと大技の豪快さが売り物。番付の設定がマジ
24	ファミリーマージャン	ナムコ	C	初心者でもすぐに楽しめるマージャン指南&実戦ソフト
25	ドラキュラⅡ	コナミ	D	前作「悪魔城」にRPG的謎解き要素が加わったホラーゲーム
26	ドラゴンスレイヤーⅣ	ナムコ	C	パソコンの大作、ドラスレの系譜を受けたアクションRPG
27	月風魔伝	コナミ	C	ゲートアレイ方式なる技術革新が生んだデカキャラが魅力
28	アルゴスの戦士	テクモ	C	2重スクロールする美しい背景で展開するアクションゲーム
29	ヘラクレスの栄光	データイースト	C	ギリシャ神話を題材にした話題に事欠かないRPGの怪作
30	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂	C	VSコンピュータのスポーツゲームの傑作。敵キャラが個性的
31	グーニーズ2	コナミ	C	前作にはなかった多層マップや3Dシーンで新鮮さを演出
32	Bugってハニー	ハドソン	C	高橋原人が主人公のアクションゲーム。裏ゲームの存在が話題
33	覇邪の封印	アスキー	C	パソコンでも人気のRPG。マップ構成などに独創性が光る
34	ハイウェイスター	スクウェア	C	3Dシステム対応のドライブゲーム。夜のシーンは特に見もの
35	カリーンの剣	DOG	D	奇をてらわず。そして欠点がないのが特徴の安定感あるRPG
36	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	C	格闘、というよりはケンカを題材にした刺激たっぷりのゲーム
37	ルパン三世	ナムコ	C	ルパン、次元、五右衛門の3人が主人公のアクションゲーム
38	アルカノイド ※	タイトー	C	ブロック崩しの復活。古典的とはいえ、高いゲーム性は衰えず
39	エスパードリーム	コナミ	C	コナミらしい味つけで登場のアクションRPG。カワイイです
40	ドラゴンボール ※	バンダイ	C	スクロール面あり、格闘シーンありの大冒険は長い人気が……
41	新宿中央公園殺人事件	データイースト	D	探偵神宮寺三郎が登場するハードボイルド推理アドベンチャー
42	メカ生体ゾイド	東芝EMI	C	RPGと3Dアクションシーンを組み合わせたニュータイプ
43	ウルトラマン	バンダイ	D	特撮ヒーローウルトラマンの横スクロールアクションゲーム
44	SDガンダム	バンダイ	D	かわいいガチャポン戦士とシビアなシミュレーションが合体
45	ドラゴンバスター	ナムコ	C	ゲーセンの歴史を刻む名作がファミコンに。技の多さが魅力
46	ファザナドウ	ハドソン	C	あのザナドウのファミコン版。文字が大きいのが妙に印象的
47	パルテナの鏡 ※	任天堂	D	ピット君が神話の世界で飛んだりはねたり。BGMの評価高い
48	アテナ	SNK	C	女性戦士アテナのアニメ的闘い。アイテム探しが楽しい
49	水戸黄門	サン電子	C	合成音声で話題に。アクションアドベンチャーの異色作
50	バブルボブル	タイトー	D	シンプルなゲーム快が売り物。200面にも及ぶ面の多さはお得!?
51	キン肉マン キン肉星王位争奪戦	バンダイ	D	スクロールアクションと天守閣での格闘技でストーリー展開
52	とび出せ大作戦	DOG	D	赤青メガネで立体感を楽しめる3Dアクションゲーム
53	プロゴルファー猿	バンダイ	D	ただのゴルフじゃない。旗つつみやモズ落としもあるのだ
54	ボンバーキング	ハドソン	C	ボンバーマンの続編は指テクよりもアイテム作戦が必要
55	スマッシュピンポン	任天堂	D	単純明快。地味ながらも完成度抜群。手軽なスポーツゲーム
56	インドラの光	コトブキシステム	C	バッテリーバックアップ付のRPG。安定感のあるストーリだ
57	ドラえもん ※	ハドソン	C	61年末に発売のハドソンキャラクターゲームの大ヒット作。
58	たけしの挑戦状 ※	タイトー	C	有名人ゲーム先駆けとなったハチャメチャアドベンチャー
59	グリーンベレー	コナミ	D	戦場の厳しさを丹念なグラフィックで表現。男のアクション
60	奇々怪界 怒濤編	タイトー	D	かわいい巫女さん小夜ちゃんが主人公の妖怪アクションゲーム

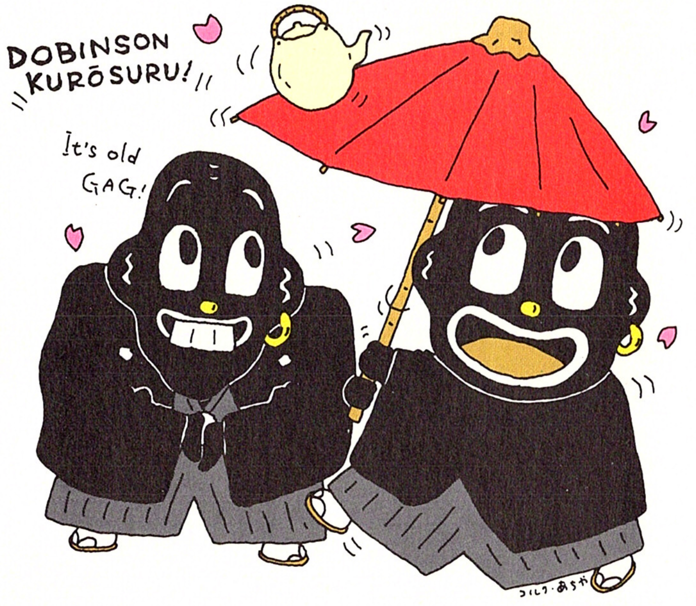
順位	ゲーム名	メーカー名	C/D	ゲーム内容
61	谷川浩司の将棋指南Ⅱ	ポニーキャニオン	D	次の一手、詰め将棋もできる天才棋士監修の本格将棋ソフト
62	レリクス	ボーステック	D	敵キャラ、主人公の動き、背景、ロードの多さ、すべてが不気味
63	森田将棋	セタ	C	バッテリーバックアップで棋譜を再現できる画期的機能
64	愛戦士ニコル	コナミ	D	アクションRPGをメルヘンタッチに描いたコナミの意欲作
65	新人類	リックスソフト	C	長州力をキャラクターに使った変わり種シューティングゲーム
66	スーパーロードランナー	アイレム	D	エディット機能もついた名作ロードランナーの最新作
67	聖剣サイコカリバー	イマジニア	D	堅実なつくりでファンを得たアクションRPG。最後の謎が…
68	闘いの挽歌 ※	カプコン	C	カプコンらしいグラフィックとアクション性が骨の髄まで
69	魔界島	カプコン	C	七つの島の謎を解くアクションRPG。BGMは絶賛を浴びた
70	ヘクター'87	ハドソン	C	恒例ハドソン夏のキャラバン認定ソフトのシューティング
71	ミネルバトンサーガ	タイトー	C	シミュレーション的設定もふんだんにあるRPGの大作
72	ドラゴンクエスト ※	エニックス	C	ファミコンRPGの元祖、いまだ健在なりの実力を証明
73	ディープダンジョン ※	DOG	D	3Dロープレを広く普及させた記念碑的な価値ある作品
74	水晶の龍 ※	DOG	D	アイコンコマンド方式で展開するSFアドベンチャーゲーム
75	ディーヴァ ※	東芝EMI	C	ハイドライドで有名なT&E開発のアクションシミュレーション
76	麻雀悟空 ※	アスキー	D	四人打ちの麻雀ゲーム。細かいルールも自由に設定できる
77	タッチ	東宝	C	あだち充原作の同名コミックのゲーム化。独特の「間」が魅力
78	セクションZ	カプコン	D	タテヨコ迷路状になった異次元空間でのハードシューティング
79	もえろツインビー ※	コナミ	D	3人同時プレイを初めて実現。ヨコスクロールが新鮮でした
80	北斗の拳2	東映動画	C	前作に比べマップ構成などがパワーアップ。壮絶な格闘が展開
81	未来神話ジャーヴァス	タイトー	C	大容量+バックアップ機能を誇る大型RPG。新趣向多数あり
82	ウィンターゲームズ	ポニーキャニオン	D	ボブスレー、フィギュアスケートなど冬のスポーツが大集合
83	中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	D	ゲームヒントを中山美穂の声で聞くテレフォンアドベンチャー
84	ファルシオン	コナミ	D	3Dシステム対応のシューティング。奥行感の表現がお見事
85	ナゾラーランド2	サン電子	D	雑誌感覚でクイズ・パズル・迷路などいろんなゲームに触れる
86	デッドゾーン ※	サン電子	D	スペースコロニー脱出がテーマのSFアドベンチャーゲーム
87	クレオパトラの魔宝	DOG	D	本格RPGとアドベンチャーゲームの合体を目指した意欲作
88	ザ・ブラックバス	ホット・ビィ	C	釣りの世界を完全再現。天候・気温・ルアー選択なども本格的
89	妖怪倶楽部	ジャレコ	C	主人公あきらVS妖怪軍団。超能力を駆使するアクションゲーム
90	メルヘンヴェール	サン電子	D	パソコンアクションロープレのヒット作のファミコン版
91	キングコング2 ※	コナミ	C	映画さながらの重量感が話題に。踏みつぶす壮快感が楽しめる
92	快傑ヤンチャ丸	アイレム	C	コミカルタッチの時代劇風アクション。デカキャラが笑える
93	迷宮寺院ダババ	コナミ	D	独創性あふれるアクションゲーム。コナミらしさがいたる所に
94	井出洋介名人の実戦麻雀	カプコン	C	専用コントローラも付属されているプロ級麻雀ゲーム
95	怒 ※	ケイ・アミューズメント・リース	C	2人同時プレイ可の戦争アクション。'86年ゲーセンのヒット作
96	アルマナの奇跡	コナミ	D	ロープを使うなどの独自の趣向を疑らしたアクションゲーム
97	ダーティペア	バンダイ	C	ヨコスクロール&迷路で、かわいさピカーの2人が戦う
98	キョンシーズ2	タイトー	C	中国版ゾンビ、キョンシーを相手に戦うアクションRPG
99	スターウォーズ	ナムコ	C	ルークが主人公のアクションゲーム。3Dシーンもあり
100	風雲少林拳	ジャレコ	D	カンフーの本場、中国が舞台のベーシックな格闘武術ゲーム

ファミコン必勝本vol.2('88年1月22日号)

TALK SHOW

有名ゲーム関係者が一同に集合！

FAMI-COM FREE TALK

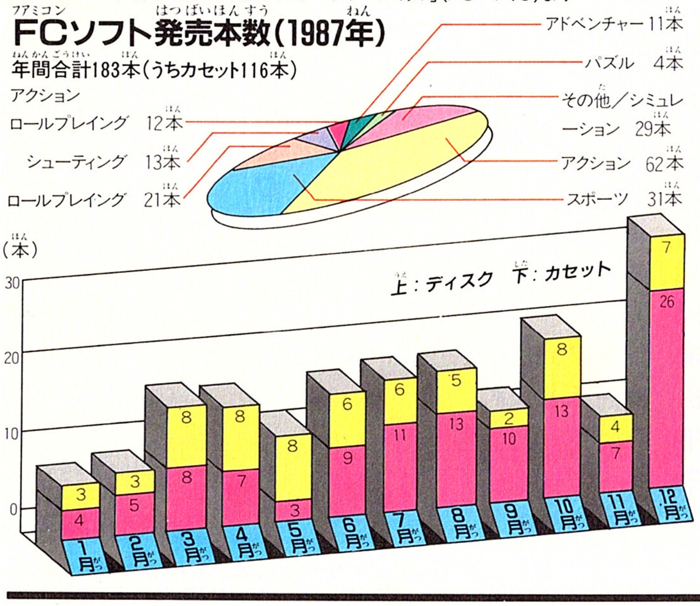




※ファミコン必勝本1987. Vol.12「スポーツゲーム特集」(P8〜P15)より

FCソフト発売本数(1987年)

年間合計183本(うちカセット116本)



スポーツゲーム流行は何を意味してるのか？

昨年のファミコン界を一言でいうなら、スポーツゲームの年だと言えるんじゃないかな。

今から、ちょうど13ヵ月前の1986年の12月８日に発売された「ファミリースタジアム」(ナムコ)が火付け役になり、それ以後次々とスポーツゲームが売り出され、それらのほとんどがヒットした。

なぜ、スポーツゲームが売れるのだろうか？　確か３年前だったと思うが、ビデオゲームでも一時期スポーツゲームブームがあった。あの時も、チャンピオンベースボールというセガの野球ゲームがブームの火付け役だった記憶がある。僕はこの時ビデオゲームでスポーツものが流行った理由をこう考えた。『今のビデオゲームは以前と比べて、たくさんの要素がつめ込まれたため、内容や操作が複雑になりゲーム自体が理解しづらくなってしまった。それで、最初からみんながルールをよく知っているスポーツゲームがウケるのだ』と。この理由は、今のファミコンゲームにもピッタリと当てはまる。ファミコンゲームの良さは〝手軽さ〟、〝アクション性〟、〝とっつきやすさ〟であったのではなかろうか。それが、主人公の成長や情報を集めて謎を解くといった手順に、こだわりだして、本来のファミコンゲームらしさを失いかけたころ、スポーツゲームが登場した。スポーツゲームは見事にファミコンゲームの３条件（手軽さ、アクション性、とっつきやすさ）をクリアした分野なのである。

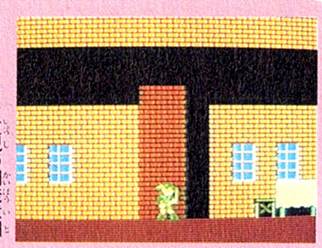
そこで乾いた砂に水がしみ込むように、ファミコンでスポーツゲームが売れたのであろう。しかしながら、そのスポーツゲームでさえ、最近はスタれて来ている。ゲームの世界のサイクルは速い。昨年のファミコンはスポーツゲームの年であったかもしれないが、今年はまた違った年になるだろう。ハードではファミコンの性能を大きく上回るＮＥＣのＰＣエンジンがファミコン界、そしてゲーム界にどのような影響を及ぼすか非常に興味深いところでもある。

新年特別号ということで、普段はなかなか触れないことをちょっと語ってみました。（響あきら）

新・鬼ヶ島 ドラゴンクエストII 桃太郎伝説 を作った人は何を考える?

宮本 茂

題材はお伽話。でもゲームのシナリオはかなり高い年齢層を意識してました

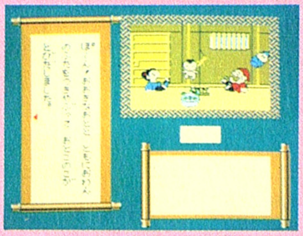


➡アクション重視の開発意図を貫いた「リンクの冒険」

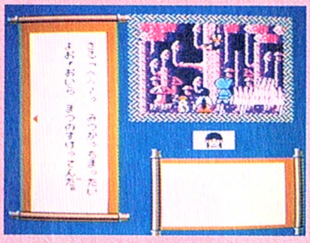


⬅ディスクシステムとともに発表された「ゼルダの伝説」。興奮しました

僕は、プロデューサーという立場で、今年もいろいろなゲームに参加しました。その中でも好評いただいた(注：P72「1987年のベストゲームはこれだ」にて)「新・鬼ヶ島」の話をしましょう。まず構想は数年前からあったんです。「新・鬼ヶ島」は作り手側としては、「ゼルダの伝説」や「リンクの冒険」と一緒に考えていました。アドベンチャーとかRPGとかゲームの区別があるけど、僕はこういったものを〝インターアクティブストーリー〟と呼んで、ゼルダとリンクと新鬼は、インターアクティブストーリーの3部作として位置づけているんですよ。〝インタ〜〟は、自分がゲームに入って、中のストーリーを自分で動かすという意味。ゼルダは、パソコンのアドベンチャーゲームの面白さにリアルタイムの興奮をプラスしたもの。リンクはさらに、アクションを追求したものとして考えました。そして、新鬼では、じっくり楽しめる物語をつくるつもりだったんです。新鬼を製作する上で最も気をつけたのは、単なる偶然や、コマンドつぶしでわかるゲームにしない様にしたことです。コマンドの選択肢も、かなり工夫したんですよ。あと、日本のお伽話を舞台にしたのは、RPGがいつも西洋の話になってしまってたので、文化の違いからいって無理があるんじゃないかと思ったからです。日本人には、日本の話が自然でしょう。「新・鬼ヶ島」には、軽い小説を読むつもりで親しんでほしいですね。



⬅高尚なパロディの集大成に笑えました。「新・鬼ヶ島」



➡絵の美しさ。BGM。ほのぼのとする言葉使い……

堀井雄二

ドラクエIII? もちろんおもしろいですよ。絶対!!

「ドラゴンクエスト」は、'87年に「II」を出して、'88年には「III」を出します。(おもしろいですよ) そうすると、よく、「IV」について聞かれます。僕個人としては、「IV」は作ってみたいんですが、まだどうなるか…。そこで、ここでは、ドラクエとは別に、それ以後に作ってみたいと思ってるゲームについてお話ししましょう。



⬆国民的ゲームの「ドラゴンクエストII」

それは、『ネットワークRPG』と言われているもので、パソコンやファミコンのネットワークを使うゲーム。アメリカでは、ジョージ・ルーカスがテストとして「ハビタット」というネットワーク・アドベンチャーを作っています。内容は、専用ネットにハビタットという世界を作り、参加者がその世界の住人となって、それぞれ生活していく。画面で出会うキャラクターは、一人一人操作するプレイヤーがいるので、決まったシナリオというものがなく、ストーリーはどんどん広がっていく。まあ、今までにあったゲーム形式とは全く違ったヤツなんです。

どんな世界になるかは、参加した人しだい。やっているうちに思わぬコトが起きて、世界がドンドン変わっていくんじゃないかな。自分でもプレイしたいゲームですね。

あと、つけ加えるなら〝シミュレーションゲーム〟にも興味あり。パソコンの「信長の野望」がスゴクおもしろかったので、'88はシミュレーションブームが来るかもしれないと思ってますけど…。ドラクエIIIはおもしろいですよ。



➡「オホーツクに消ゆ」では人物関係を表現した

※本号P12～「堀井雄二の特報インタビュー」より

さくまあきら

私は今、「忍者らホイ!!」を作っています

'87年のゲームをふりかえるという企画らしいのですが、10月に「桃太郎伝説」の作者になってしまったので、ほかの人の作ったゲームをとやかく言えない立場になってしまいました。

もともとパソコンばかりやってて、ファミコンの方はあまりやらないので、どっちみち批評できるほどの数をこなしてないというのもあります。

ただよく8人くらい集めて「ファミリースタジアム」のトーナメント試合は開催しました。トーナメントになると、大好きな大洋を選ぶと不利なので、レイルウェイズにしなければいけないのが残念です。「ファミスタ'87」では、ポンセの打力が上がり、新浦の球種が豊富なので、大洋ファンとしてはうれしいところです。

どうも野球の話になると、千夜一夜でも平気なので困りものです。

と言って話を元に戻しても、ゲーム批評できない立場なので、ゲーム作家らしく、現在製作中の「忍者らホイ!!」について話します。

おそらく「桃太郎伝説」の続編と言った感じのコミカルRPGになると思います。



⬅一日中笑える「桃太郎伝説」だっ!! ワッハッハッ

スタッフも、キャラデザイン・土居孝幸、音楽・関口和之と「桃太郎伝説」のときとおなじメンバーを予定しているので、ガラッと内容が変わるといったことはないと思います。「桃太郎伝説」のときに要望の多かった、パーティプレイは、一風変わった変則的なパーティ・プレイで登場するかも知れません。というのは、忍者は一人で活動するというイメージがあるので、正統のパーティプレイだと雰囲気をこわす恐れがあるからです。これがうまく決まると、ちょっと新鮮な感じがするので、楽しみです。発売元はまだ決まってませんが、6〜7月には出したいですね。ただこのゲームのせいで忍者の資料を集め始めたらおもしろくて、シナリオの方がちっとも進まないのです。1月中には完成させたいと思っているのですが…。

TALK SHOW

あえてゲームの未来に注文をつけるとすれば、たとえば映画的… 田尻 智


→こんな映像こそゲームでつくるべきなのに



←平和になること以外にも感動できる物語はあるはず

最近のＴＶゲームを遊んで、「まるで映画を観ているような」感覚や感動を得ることがあるだろう。

ＴＶゲームは、もう15年も前から粗製乱造され続けてきた。ひとつおもしろいゲームが出ると、それを追いかけて亜流モノがぼろぼろ作られ、ＴＶゲームを作るということが、膨大な時間と労力を必要とする「開発」であることを、ゲームメーカー自身が否定してきたともいえる。

それは、やはりＴＶゲームがあくまでも「商品」であり、「玩具」として受けとめられているからに他ならない。

ただ、僕はＴＶゲームが「まるで映画を観ているような」気分にたびたび陥らせてくれることを大切にしたいと思っている。これからのファミコンソフトや、ビデオゲームといったものが、より「映画的」なメディアになっていってくれたらと考えるのだ。

そのためには、なによりもまずゲームを作る側、ゲームメーカーに「映画的」な開発姿勢が芽生えることが必要なのだろう。

いつまでも、中世騎士の冒険物語の範疇から抜け切らないロールプレイングゲームばかり作ってないで、もっとＴＶゲームの可能性を広げて、様々なジャンルのスタイルを吸収していって欲しい。

ハッピーエンドでないゲームがあってもいいじゃないか。破滅型のゲーム。ピカレスク。はたまた『ピンクフラミンゴ』まではいかなくてもバッドテイストがあってもいいじゃないか。

ＴＶゲームのできることは、まだたくさん残っている。

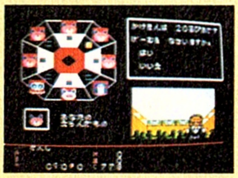
ゲームエンドのネームクレジットが開発スタッフのただの自己顕示に使われるだけでなく、本質的にも映画メディアに近づいた証として流れる日が、一日も早く来ること。そう遠くない未来だと僕は信じている。

（ゲームライター）

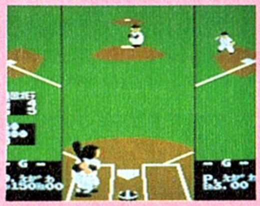

↑「ピンクフラミンゴ」。確かに気持ち悪い映画だがゲームになれば面白いかも…

感動できるソフト待ってます 藤原カムイ

僕は、時間をかけて解く複雑なＲＰＧが好きなんだ。だから、'87のベスト１はなんといっても「シェラザード」だネ。耐え忍んで全部終らせたときは感動したヨ。あと去年話題のＰＣエンジンも買った。確かに音楽や映像はイイが、肝心のゲームが単純。良いソフト待ってます。


←ベスト１に名前があがった「シェラザード」

なんたってファミスタは偉い。１年間こればっかやっていた 野々村文宏


→１時間で飽きるゲームもあるのに一年間遊べた「ファミスタ」

困ったことに、'87年、僕は「ファミリースタジアム」しかやらなかった。

反射神経が問われるスポーツタイプのゲームは苦手なハズなのに、ファミスタにはぞっこん参ってしまった。

きっと、自分の鈍さをおぎなってあまりあるほど――というと、すっごく難しい言い方になるから辞めます。えっと、下手な僕でも楽しめるんだから、ファミスタは偉いのだ。相手に負けてもおもしろい。自分が他人と競ってナンバーワンにならなくても楽しめる。これは最近のゲームが忘れている大切な何かだと思う。

僕の友人に、ヤスという男がいて、チェッカーズの仕事なんかもしているわけだけれども、彼の家に遊びにいってファミコンをした。ガイアンツ、ライオネルズ、〝やまだ″がいるという理由だけでレイルウエイズ。この３チーム、Ｇ・Ｌ・Ｒで戦うことしかしらなかった僕に、彼は、ホイールズのスーパーカートリオの魅力を教えてくれた。〝えんど″の速球・変化球にも感動するものがあった。

ファミスタの奥は広い。ナムコの人に会うたびに、僕は『ファミスタⅡ』の発売を訴え続けてきた。全国のファミスタファンの人たちも同じ気持ちを持っていたと思う。

こんど、「ファミリースタジアム'87」が発売されて、飛び上がるほど喜んだのは、僕だけではないはずだ。ということで、ドラクエも桃太郎伝説も、「スゴイ!!」と認めるが、なんたってファミスタものがいちばんエラいと思う。

いよいよ'88年。今年はソウル五輪があるから、ファミコンの世界にハイパーオリンピックのリバイバル・ブームというところまでは予想できる。しかし、そこから先は読めない。なぜって？ 三ヵ月くらい前、ファミスタのやり過ぎで、家のファミコン本体が壊れてしまい、本体を買いに行かなきゃと思っているからだ。（コラムニスト）

新しいゲームの基本型が必要だ 遠藤雅伸

ゲーム界は、１本ヒットゲームが出ると必ず追従(マネ)をされると思ってよい。「ブロックくずし」、「インベーダー」、「ゼビウス」、「スーパーマリオ」etc。それの'87版が「ドラクエ」だった訳だが、僕はそうしたヒットゲームを〝スタンダード″と呼んでいる。

スタンダードを踏襲してゲームを作るというのは悪くはない。ルールがわかりやすいという利点があるからだ。しかし、マネをし、複雑なだけのゲームばかりになると、新しいスタンダードが必要になってくる。'88は、この新しいスタンダードを出す年にならなくてはいけないと思う。

思うに、最近のゲームは、細かい演出に凝り過ぎ。無意味にマップを広くしたり、アイテムを増やしても、ゲームはおもしろくならない。子供には、難しい→わかんない→つまらない、となるだけだ。'88は、メーカーはゲームの原点である〝おもしろさ″を素直に追求していって欲しい。

さらに今年のゲーム界の予測だが、'87に登場した大容量チップとバックアップロムの影響力が大きい。'88はこの二つ、特にバックアップをうまく使ったゲームに当然期待を寄せている。（ゲームデザイナー）

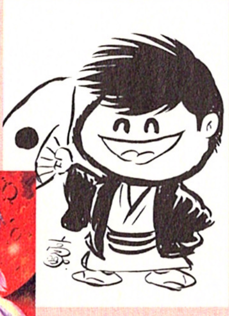


遠藤氏の近作。「ファミリーサーキット」(左)と「ウィザードリィ」(下)

ムダなモノを省いたシンプルなゲーム。それが、今の時代にマッチしていると思う

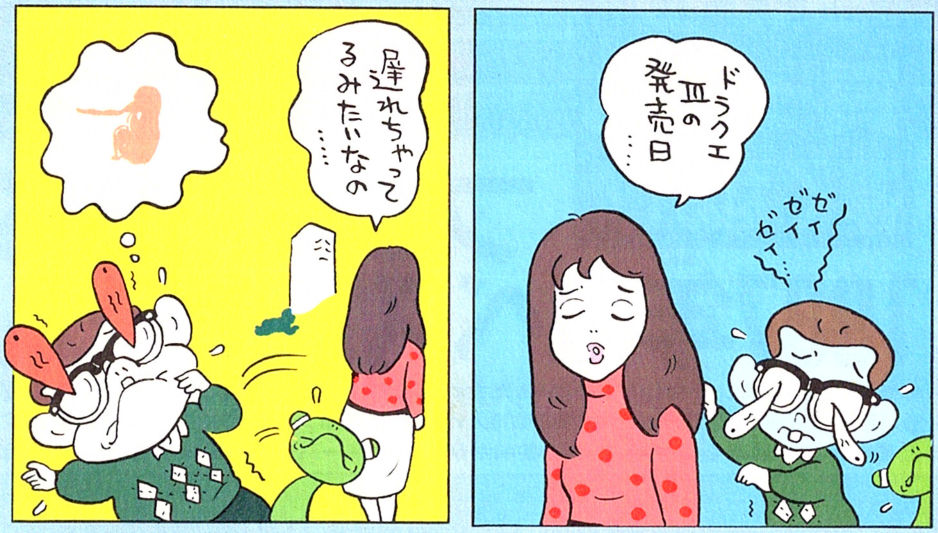
ユーザー参加のAかな!? 永井豪

任天堂の新作RPG「銀河の三人」でキャラクターデザインをやったんだけど、実をいうと僕はそれまでファミコンのことをあんまり知らなかったんだ。でも、今回の仕事をして、ファミコンの面白さがよく解ったよ。ファミコンはユーザーが参加できるアニメだよね。僕達漫画家は、マンガを描くとき、主人公の性格や行動を最初に決める。そうすると、あとは自然にストーリーが展開するもの。ファミコンでは、その展開がユーザーにゆだねられているんだから、おもしろくないはずがない。マンガを描く漫画家の楽しみもそこにあると思う。特にRPGではプレイヤーによって、キャラの成長の仕方や行動が違うから、それぞれに違う世界が広がっていく。世界を作る楽しさがあるよね。ファミコンは、今の時代に合ったゲームだと思う。今の子供達が大人になった時に開けるコンピューター世界の前兆とでも言えるのかな。これからもゲームの仕事をしていきたいけど、今度は内容にも参加していきたいですね。(漫画家)





⬆永井氏自筆の自画像。お正月気分で…
⬅「銀河の三人」のパッケージ。今回1番楽しかった(?)イラスト



遅れるとドキッとします。ゲームの発売日の話 みうらじゅん

出るモノが出なかったり、出る予定のモノが延びたりする事は心臓にあまり良ろしくない。

「どうやら遅れてるみたいなの」

正月にお年玉をもらう立場側である読者のみなさんには、あまりピンと来ない言葉かも知れないが、私の様なオッサンにもなれば何度となく心臓を弱めたセリフではあるのです。ミック・ジャガーの来日の期待もすっかり無くなり、やはり来るモノは来て欲しいですね。

さて、ファミコンの話ですが、もちろんの事ながら「ドラクエⅢ」の発売延期も当然決定。何か、発売日キッチリに出るソフトは、あまり良くない印象すら受けてしまう"正直者はソンをする現象"があるようです。いつも待ち合わせ時間5分前に来ている律義な奴よりも、少し遅れて来る奴の方が逆に忙しさを押して来ている風でわざと遅れて来る奴がいます。でも、実際待たされる立場になると、そんな理由などどうでも良くて、ただイライラするものです。

「ドラクエ？発売延期に決ってるだろ」ソフトを売る店の中には、何も自分が開発したわけでもないのに、客に対し偉そうな言い方をする店員がいます。死んで下さい。

もう誰だって、ソフトの発売延期の理由を「まだ、改善する余地があるので、もう一度検討する時間が欲しい」ため、なんて思っていません。年末だったら、クリスマス・シーズンに発売し、すぐに売り切れる事を見越し、正月のお年玉目当てにドッと出す。こんな感じでしょう。だから、新宿西口に集まる少年たちは驚きもしません。ま、商売だと言ってしまえばそれまでの話ですが、期待させといて裏切る行為はあまり良くありません。恋愛で一番女のコに怒られるパターンが、それだからです。気を付けてね。

(イラストレーター)

ゲームは途中から読めない。これ、小説にない魅力です 高橋源一郎

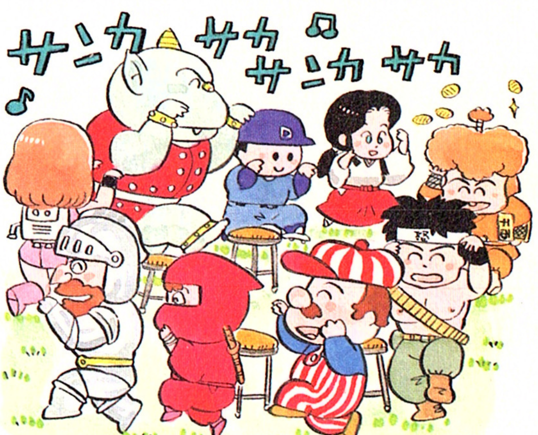
「ドラクエII」、「ウルティマ」、「オトッキー」とこの3本が'87の気に入ったソフト。ところでゲームにはまりながら、何でこんなにファミコンはおもしろいんだろうと考えたワケ。そしたら、ファミコンは熱中の深さが違うなと気がついた。

RPGを何十時間もやってるとサ、いつの間にか自分が本当に主人公になった気分がするでしょ。ゲームしか頭の中になくて、無意識状態で、本能のままに手だけ動いちゃうとき。このときが、ゲームに入ってる、って言うんだろうね。おもしろい小説を徹夜で読んだりすることもあるけど、小説の場合はやはり頭で読んでしまうので自分を忘れるほどは熱中できない。主人公になれる様な小説なんてよっぽど技巧をこらさないと。ま、やっぱりファミコンは偉大だ。「ドラクエIII」の発売が待ち遠しいヨ。(小説家)



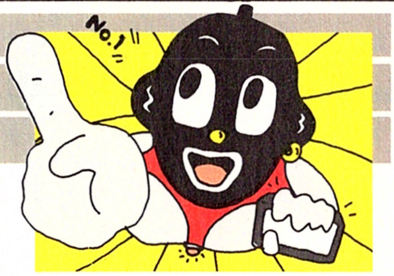
⬆先が知りたいと人に思わせるって難しいことなんです。ゲームでも小説でも。(高橋氏の著書とドラゴンクエストII)だ

'88年は「オールスター・いす取りゲーム」なんかできるといいですねー。すのうちさとる



今から買っても遅くない！

SPECIAL REVIEW



プロが選ぶ 1987年のベストゲームはこれだ！

一年間で、こんなにいっぱいソフトが発売されたのですもの……何を買ったらいいのか迷うのも当たり前ってことなわけねっ!! そう、そんな全国10000000人とも20000000人とも言われるファミコンファンにお届けするズバリお買得絶対ソンしない情報です。あとそれから手前みそですが、ここで名前が挙がったゲームの開発関係者のみなさん。堂々と胸を張って、名誉に思ってください。

ゲーム名	メーカー
愛戦士ニコル	コナミ
アウトランダーズ	ビクター音楽産業
アタックアニマル学園	ポニーキャニオン
アップルタウン物語	DOG
アテナ	SNK
アルマナの奇跡	コナミ
アルゴスの戦士	テクモ
アルテリオス	日本物産
いきなりミュージシャン	東京書籍
囲碁　九路盤対局	BPS
井出洋介名人の実戦麻雀	カプコン
インドラの光	コトブキシステム
ウィザードリィ	アスキー
ウィンターゲームス	ポニーキャニオン
宇宙船コスモキャリア	ジャレコ
うっでいぽこ	dBソフト
ウルティマ	ポニーキャニオン
ウルトラマン	バンダイ
ウルトラマン2	バンダイ
エアーフォートレス	ハル研究所
エアフット	バップ
エアロビスタジオ(ファミトレ)	バンダイ
エキサイティングバスケット	コナミ
エキサイティングビリヤード	コナミ
エキサイティングベースボール	コナミ
エキサイティングボクシング	コナミ
エスパードリーム	コナミ
エスパ冒険隊	ジャレコ
エッガーランド	ハル研究所
F1レース	任天堂
エルナークの財宝	トーワチキ
オトッキー	アスキー
オホーツクに消ゆ	アスキー
快傑ヤンチャ丸	アイレム
カラオケスタジオ	バンダイ
カラオケスタジオ　専用カセット	バンダイ
カリーンの剣	DOG
カルノフ	ナムコ
奇々怪界　怒濤編	タイトー
京都龍の寺殺人事件	タイトー
キョンシーズ2	タイトー
銀河の三人	任天堂
キン肉マン　キン肉星王位争奪戦	バンダイ
グーニーズ2	コナミ
グリーンベレー	コナミ
クレオパトラの魔宝	DOG

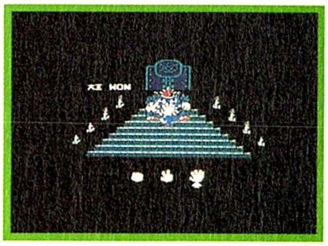
ゲーム名	メーカー
ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ
月風魔伝	コナミ
極楽遊戯	ソフエル
ココナワールド	ソフエル
ゴルフ倶楽部 バーディラッシュ	データイースト
ゴルフJAPANコース	任天堂
ゴルフUSコース	任天堂
サイドポケット	ナムコ
ザ・ブラックバス	ホット・ビィ
沙羅曼蛇	コナミ
サンタクロースの宝箱	データイースト
さんまの名探偵	ナムコ
ジェイジェイ	スクウェア
シェラザード	カルチャーブレーン
ジョギングレース(ファミトレ)	バンダイ
磁界少年メットマグ	DOG
ジャウスト	ハル研究所
上海	サン電子
ジャンボウ	ケイアミューズメント・リース
新・鬼ヶ島前編	任天堂
新・鬼ヶ島後編	任天堂
新宿中央公園殺人事件	データイースト
新人類	リックスソフト
スターゲイト	ハル研究所
スターウォーズ	ナムコ
スティックハンター	ケイアミューズメント・リース
SDガンダム	バンダイ
スーパーボーイ・アラン	サン電子
スーパーマン	コトブキシステム
スーパーロードランナー	アイレム
スマッシュピンポン	任天堂
SWAT	東映動画
聖剣サイコカリバー	イマジニア
聖闘士星矢	バンダイ
セクションZ	カプコン
ゾンビハンター	ハイスコア
ファミトレ大運動会	バンダイ
タイタニックミステリー	学研
タイトーグランプリ	タイトー
ダイナマイトボウル	東芝EMI
大魔司教ガリウス	コナミ
タッチ	東宝
ダーティペア	バンダイ
谷川浩司の将棋指南II	ポニーキャニオン
チェスターフィールド	ビック東海
地底大陸オルドーラ	サン電子

ゲーム名	メーカー
つっぱり大相撲	テクモ
女神転生	ナムコ
鉄道王	dBソフト
デビアス	ナムコ
ドクター・カオス	ポニーキャニオン
所さんのまもるもせめるも	EPICソニー
突撃！風雲たけし城(ファミトレ)	バンダイ
トップガン	コナミ
トップルジップ	ボーステック
とびだせ大作戦	DOG
ドラキュラII	コナミ
ドラゴンクエストII	エニックス
ドラゴンスクロール	コナミ
ドラゴンスレイヤーIV	ナムコ
ドラゴンバスター	ナムコ
トランスフォーマーII	タカラ
ドレミッコ	コナミ
中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂
ナゾラーランド	サン電子
ナゾラーランド第2号	サン電子
ナゾラーランドスペシャル	サン電子
南国指令　スパイVSスパイ	コトブキシステム
熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン
ハイウェイスター	スクウェア
バイオ戦士DAN	ジャレコ
ハオ君の不思議な旅	DOG
Bugってハニー	ハドソン
覇邪の封印	アスキー
バツ&テリー	ユース
花のスター街道	ビクター音楽産業
バブルボブル	タイトー
パルサーの光	ソフトプロ
火の鳥	コナミ
飛龍の拳	カルチャーブレーン
ファイナルファンタジー	スクウェア
ファザナドゥ	ハドソン
ファミリーコンポーザー	東京書籍
ファミリージョッキー	ナムコ
ファミリースタジアム'87	ナムコ
ファミリーテニス	ナムコ
ファミリーボクシング	ナムコ
ファミリーマージャン	ナムコ
ファルシオン	コナミ
ファンタジーゾーン	サン電子
風雲少林拳	ジャレコ
フォトン	タカラ

ゲーム名	メーカー
ブービーキッズ	日本物産
プロゴルファー猿	バンダイ
ヘクター'87	ハドソン
ヘラクレスの栄光	データイースト
北斗の拳2	東映動画
ポケットザウルス	バンダイ
星をみるひと	ホット・ビィ
ボンバーキング	ハドソン
マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂
マイケルのEnglish大冒険	スコーピオン
魔界島	カプコン
マグナム危機一髪	東芝EMI
麻雀家族	アイレム
マンハッタンポリス(ファミトレ)	バンダイ
ミッキーマウス	ハドソン
水戸黄門	サン電子
ミネルバトンサーガ	タイトー
未来神話ジャーヴィス	タイトー
ミラクルロピット	キングレコード
ミリピード	ハル研究所
夢幻戦士ヴァリス	徳間書店
迷宮寺院ダババ	コナミ
迷路大作戦(ファミトレ)	バンダイ
メカ生体ゾイド	東芝EMI
目指せパチプロパチ夫くん	ココナッツジャパン
メタルギア	コナミ
メルヘンヴェール	サン電子
燃えろ！プロ野球	ジャレコ
桃太郎伝説	ハドソン
森田将棋	セタ
モンティのドキドキ大脱走	ジャレコ
勇士の紋章	DOG
勇者への挑戦	アイレム
夢工場ドキドキパニック	フジテレビ
妖怪倶楽部	ジャレコ
妖怪屋敷	アイレム
ラビリンス	徳間書店
ランボー	パック・イン・ビデオ
リフレクトワールド	イーストキューブ
リンクの冒険	任天堂
ルパン三世	ナムコ
レリクス　暗黒要塞	ボーステック
ロウ・オヴ・ザ・ウエスト	ポニーキャニオン
ロストワード・オブ・ジェニー	タカラ
ロックマン	カプコン
ロマンシア	東京書籍

遠藤雅伸（えんどうまさのぶ）
MASANOBU ENDOH

私の立場上、ゲームができるまでのプロセスがわかり過ぎているから、単純にゲームの「良い・悪い」の判断は難しい。でも、ユーザーのみなさんは、あくまでも完成した製品をご覧になって評価をするわけだから、そのへんのところをふまえて、いくつかのゲームのことについて語りましょう。

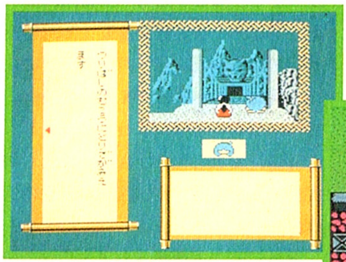


⬆「エッガーランド」のエンディングには、素直にエキサイトしてしまった。

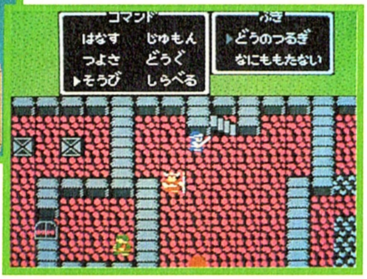
●ちょっと見逃しそうだけど、「エッガーランド」は秀逸

私が'87のベストゲームを挙げるなら、新・鬼ヶ島、ドラクエII、エッガーランドです。評価のポイントは、はっきりしてます。

まず、**新・鬼ヶ島**はシナリオ。言い方が難しくなるけど、日本人のお伽話に対する概念を逆手にとった見事なシナリオ、だったと思う。例えば、ゲームの中で、川に行ったら上から流れてくる物を探すし、竹やぶに入ったら光る物を探す、日本人なら誰でもこう考える。「桃太郎」も「かぐや姫」もみんなが知ってる話だからね。そして、そのお伽話どおりに進行していくが、前編の4章で、今度は「カチカチ山」を題材にした川を船で渡る場面が出てくる。しかし、この場面では「カチカチ山」のストーリーとは違って進行し、まちがってしまう。みんなが、お伽話を元にして、ココはこうなるんだなと思うのを逆手にとっているんだな。



⬆アメリカのパソコンゲーム「ウィザード＆プリンセス」と比較してみるのもいいかもしれない。



➡ヴィジュアルのサービスがいっぱい。

つまり、鬼ヶ島は、日本人ならこの場面はこう考えてしまうという、考えのクセを利用して作られている。この計算しつくされたシナリオは絶対に評価に値すると思いますね。

次は**ドラクエII**。よく、アウトドアタイプのRPGということでウルティマと対比させる見方をする人が多いが、僕は、ウィザードリィに近いと思っている。主人公を育てるプロセスを楽しむというウィザードリィの世界をヴィジュアル化したゲームじゃないかな。製作者が、自分達の好きなゲームの世界を消化しつくしてるという感じだ。まあ、こういうコトは、作ってる人とは知り合いだからわかるコトなんですけど……。

最後の**エッガーランド**は、パズルも良くできてるし、アクションの操作もそれほど悪くない。さらに優れているのは、アクションとパズルのバランスだ。一面ごとの配分もちょうどイイし、ゲーム全体を通してのトータルバランスもとれている。あと、極めつけはエンディングのジャンケン。ジャンケンは大体プログラムで決まってしまうものなので、踊らされているなあと感じつつも、つい興奮してしまう。比較的地味だったし、大きな話題にもほとんどならなかったエッガーランド、もっと評価されてもいいゲームだと思います。以上が私のプライベートなベスト3…ということですね。

今年、'88年は新しいコンセプトを持ったゲームがでてきてほしいと期待してます。シンプルで…、わかりやすくて…が第一条件ですね。

（ゲームスタジオ社長・ゲームデザイナー）

田尻智（たじりさとし）
SATOSHI TAJIRI

あけましておめでとう。キミたちの指は元気かな？『ドラゴンクエストIII』の発売が2月に延びちゃって、正月に楽しめるニューソフトがないんだよね。困ったな。『桃太郎伝説』でも我慢してやるか。いや、そういう言い方は良くない。やらせていただきましょうか。

●やっぱり「ドラクエII」と「新・鬼ヶ島」。あと……

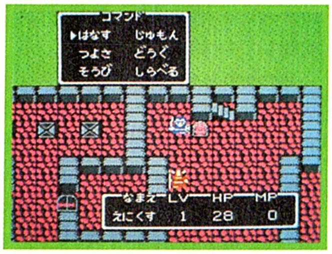
去年1年間のファミコンソフト界を想い返してみれば、想い返してみれば……。なにも想い出せない。印象に残るようなソフトがほとんどない。やたらスケールばかりが大きいロールプレイングや、パワーアップしか能のないアクションゲームがほとんどだったな。

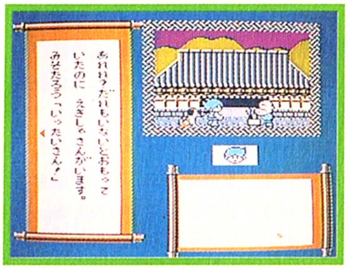
それでも、やはり**ドラゴンクエストII**だけは別だった。ゲーム制作者の「いいモノを作りたい」精神が感じられる数少ないソフトのひとつだ。現在のほとんどのメーカーが、ゲームを「商品」として作っているのに、ここだけは「作品」として作っている。'87年のベスト1ソフトとして推薦したい。

そのほかは、どれもパッとしないけど、**新・鬼ヶ島**がギリギリお薦めソフトのラインにきたか。まず、光っているのは、キャラクターの性格付けの巧みさ。男女2人の主人公の思いっ切りデフォルメされた性格が、会話の中に現れてて良い。また、笑いを取るセンスにしても、下劣な駄ジャレを使ったりしないので、大人でも十分楽しめる。ただアドベンチャーゲーム自体が、ゲーム性や娯楽性という面で、あまり人に薦められるジャンルではないんで、「ポートピア」とか「オホーツクに消ゆ」を遊んだ人に限って薦めたい。

それと、今年出たソフトの中で、出来はともかくとして、ゲーム界の発達のための布石になる(?)ソフトを挙げよう。買うのを薦めはできないけど、一応チェックしておくといい。アイデアの発想や着眼点が新しいソフトだ。ひとつは**オトッキー**。音楽とアクションゲームの隔合。残念ながらゲーム性が低い。**アップルタウン物語**。もとはパソコンソフトの「リトルコンピュータピープル」。初の観るだけのソフト。退屈だけどヘン。**きね子**。動く絵を完成させるパズル。マニア向け。そして**ナゾラーランド**。マガジン形式のディスクソフト。単純なゲームがいっぱい入っている。

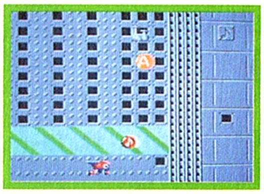
（ゲームフリーク代表・ゲームライター）





⬆アドベンチャーゲームのナンバー1「新・鬼ヶ島」。作り手のセンスが光る一作だ

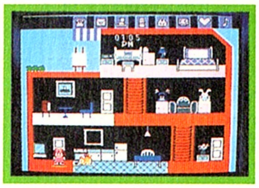
⬅誰にでも薦められるソフトといえば、これしかない。「ドラゴンクエスト」シリーズ



➡発想の斬新さだけが買いの「オトッキー」。作曲もできるのがいい



➡「きね子」。動く絵を完成させるTVゲームならではのパズルだ



⬅「アップルタウン物語」ゲームの主人公の行動をただながめるだけ



⬅「ナゾラーランド」。クイズを主体にした単純なゲームがいくつか

CB成沢
CB NARISAWA

ファミコンもいいんだけど、やっぱり最高のゲーム（なんて言うと一部の人に怒られるかも知れないケド）は競馬ですね。馬券が当たるにしろ、はずれるにしろ、ゴール前の競り合いがもたらしてくれるカタルシスは、何事にも換えがたい貴重なものでありマス。



⬅せめて、開発にもっと時間をかけていれば、アラを小さくすることができたのかも知れないが……！ 惜しいっ



⬅いつかシリーズ3作目が出るんじゃないか、と待ちわびる今日、この頃です

●ドラクエIIが面白いなんて、そんな、ひどい……♡

昨年1月に発売されたリンクの冒険とドラクエII。ヒットしたのはドラクエIIだが、ゲームの出来という点で考えるとリンクの方がはるかにドラクエIIを上回っているのではなかろうか？ 双方ともパート2ゲームということで発売前から相当に注目を集めていたのだけど、いざフタを開けてみると、リンクがあくなきアクションへの思い入れを見せていたのに対し、ドラクエIIでもっと押し出さなきゃならないドラマ性がシナリオのミスにより崩れていた。例えば船によって、どの街でも行くことができるようになったため、謎解きのヒントは混乱し、挙げ句の果てに結果がヒントを先行するといったワケの解らない事態に陥ってしまっている。ドラクエでは見られなかったアラがやたらと目につくのだ。ほかにもあるが、キリがないのでやめておく。

一方、リンクはと言うと、こちらはまさしく執念である。ファミコンはアクションである、という崇高なまでの思い入れと、ちりばめられた謎解きとのバランスは絶妙というほかなく、それ以上のまとまりは考えつかないと思えるほどだ。文句なく昨年のベスト1。

その他にもドラクエIIをしのぐ出来のソフトは多い。ドラクエのパロディなんて言われている桃太郎伝説。でもパロディのほうが本家のパート2より断然面白く、親切で、センスを感じさせる。ファミリーテニスはスポーツゲームにおける重要点、リアルさとデフォルメのバランスが極めて良く、ファミスタよりも高い完成度を感じさせる。

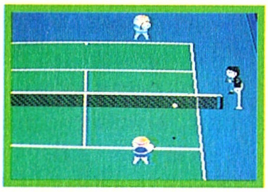
まだまだある。RPGとして随所に新しい試みの見られる女神転生や、ドラマチックなコンピュータ昔話、新・鬼ヶ島はAVGの将来を変える可能性を秘めた作品だ。そして、ドラクエII以下同等のレベルにさんまの名探偵、オホーツクに消ゆ、エッガーランド、沙羅曼蛇などの佳作が並ぶ。これらの傑作群と肩を並べる程度にドラクエIIは面白い。

それにしても誉められるものがこの程度とは……。今年は質の向上を目指して、各社に頑張ってほしい。

（ゲーム雑誌エディター・ライター）



⬅徹底したギャグに製作者のゲームセンスが感じられる「桃伝」



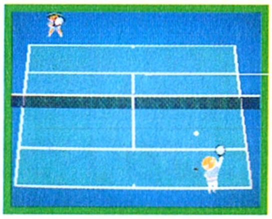
➡1人でやっても、2人でやっても変わらぬ面白さの「Fテニス」



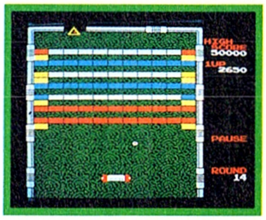
➡ゲームを進めることそっちのけで、邪教の館で新モンスターを作っていた人もいました

ちゃっきりみそ
CHAKKRI MISO

必本のゲーマー兼ライター兼イラストレイターをやっとるみそでごぜえます。やってるゲームの本数だけなら負けないぜってなわけで、'87年のお買い得ソフトをふり返ってみましょう。何年たってもくさらないゲームというところにポイントを置いてるのがミソね。これを買えばソンはなし！



⬅「テニス」はVSモノの傑作!! 88年も凌駕しそうな勢いだ



➡専用コントローラーを付けたのが大正解。操作性良

●「新・鬼ヶ島」。それと先端をいく「ファミリーテニス」

'87年1番といえば、やっぱドラクエIIなんだろーけど、あれはまあ、置いといて、オイラとしては新・鬼ヶ島をおしたい！ 凝ったストーリーも良かったけど、アドベンチャーであれだけの絵を出すっつーのはすごいよね。話の展開がメチャ早で小気味よかったもんな。ディスク2枚組も新しい試み。「ディスクはロムの3倍」なんていってた時代じゃないから、これからも3枚組とか出してほしいよね。値段はそのままでさ。早い展開で長く遊べるゲームってのがこれからの主流になるぜ。

次はジャンル別に見てみたりする。まずRPG。けっこう拾い物が女神転生。敵を味方にしたり、合体させたりと、新しい要素で楽しめた。味方を呼び出せば最高5人のパーティプレイができるのも新しもの。3D迷路しかないのはつらかったけどね。2000円以下まで値下がるようならラッキー！

スポーツシミュレーションならファミリーテニス！ ちょっと新しすぎかなって気もするけど、ファミスタは去年だし、ファミスタ'87は前作よりパワーダウンしてるんで、これしかないと思う。パンチアウトもいいんだけど、VSモードがないスポーツ物は命が短かい！ って点でもテニスの勝ち！ スポーツ物は他のジャンルより当たりが多いよーな気がする。自分が好きなせいかな。ゴルフもよかったしね。もっと新しいとこでファミリーサーキットもいいよ。F1より上とみるね。

アクションでは夢工場がグンバツ！ なんだけど、もうアクションってジャンル自体古いのかしら、みんな大人になっちゃったのねー。オイラは好きだ。

シューティングも、今さらって気もしないでもない。ヘクターなんか、おととしぐらいのゲームだぜ。でも、ファンタジーゾーンはがんばった！ シューティングもまだやれるって感じを残してくれたもんね。

その他のジャンルでは、アルカノイドがよかった。パワーアップするブロックくずしって発想が意表をつかれた。と、いうわけで、オイラの'87年はこんなところでした。ジャンジャン。

（ゲーマー兼ライター兼イラストレイター）



ベニー松山
BENNY MATSUYAMA

キミは去年押さえておくべきソフトをちゃーんとプレイしただろーか？ ドラクエIIにリンクの冒険などはいうまでもない。こんなのは基本中の基本だから胸を張ってもムダだ。ここで僕がいいたいのは、いいソフトなのに認められていないソフトのこと。あと別格でウィザードリィね。



⬅発売後一年が経過したのに値崩れしない"闘挽"

●感情移入の「ウィザードリィ」と醒めて楽しむカプコン芸

まずは去年の一番お気に入りソフトからいわせてもらいましょうか。これはパソコン版から長〜いおつき合いを続けているウィザードリィですな。昨年ギリギリに登場したゲームだから、まだプレイできずに「そんなコトいわれたってワカんねーもんはワカんねー」とキツイお叱りをうけそうだけど、ホントに面白かったんだもの。というのもみんなバックアップ方式のカセットで作られているおかげ。

今年は一時期に比べてディスクゲームがやけに少なくなった感があったけれども、その原因の一つはやはりあの「オマチクダサイ」の待ち時間だよね。某ステックの○○○○などはこのせいでさんざんイジメられた。

パソコンのウィザードリィはというともちろんディスクで、それこそしつこいほど読み書きする。もとがコレだからディスクになるのは覚悟していたにもかかわらず、カセットになったおかげでゲームは数倍のめりこめるものになっていたのでした。グラフィックもセンスいいし、僕はマジでドラクエよりもこっちを取るな。

さて、次は去年あんまり目立たなかったものの、絶対に押さえておきたいゲームを数点発売していたカプコンにスポットをあててみましょ。

本来ならおとといしの12月に発売されていたはずの闘いの挽歌を覚えてるかな？ これは発売日がやむを得ない事情で遅れちゃったために、ほとんど市場に出回らなかったファミコン史上三指に入る非業のソフトだった。でも、個性あるボスキャラたちとの戦いや多彩なステージ、上達すれば30分以内にエンディングが見られるお手軽さなど、決して無視できるゲームじゃない。

それからセクションZ。同名のビデオゲームを完全に手直しした秀作で、シューティングの少なかった去年のファミコン界の中では異彩を放っていたと思う。ディスクのまだるっこしさも感じさせない構成で、これもまだやってないならウィザードリィと一緒に正月中に買いだね。

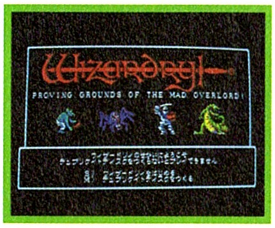
（元ゲームデザイナー・プログラマー／ライター）



⬆これまでのウィザードリィの中で最高のデキ。全てにおいてパソコン版を上まわる



➡オリジナルのアップル版。ファミコンはこちらに近い



➡国産パソコン版は、その機能を十分使いきれていない感があった。しかも遅い

編集部でよくプレイされたゲームたち

1月	リンクの冒険
2月	ドラゴンクエストII
3月	ゴルフJAPANコース
4月	ファミリージョッキー
5月	迷宮寺院ダババ
6月	スマッシュピンポン
7月	ゴルフUSコース
8月	ファンタジーゾーン
9月	沙羅曼蛇・女神転生
10月	F1レース
11月	上海／パンチアウト!!
12月	ファミリーテニス

ターミネーター辻
TERMINATOR TSUJI

昨年の年末商戦はその前の年と比べるとたいしたことなかったな。ま、ドラクエIIIの発売を避けてたんだろうけど、クソゲーと売れるゲームの差がハッキリと出てきた事には変わりない。新しいハードが今年もバンバン出そうだし…。ま、今年もクソゲーには気を付けてソフトを買おうぜっ！

●今年はハード戦争の年。それにつけても「ロックマン」

いや〜今年はファミコン界、というよりもホビーゲーム界にとって波乱の年になりそうだねえ。最新鋭ハード技術のPCエンジンとか、セガのマスターシステムとか、対ファミコンのハードが次々と出たし、その他にも各社いろいろなマシンを開発中だというウワサを聞いた事がある（まだいえないけどね、へっへへ）。ま、これもひとえにファミコンが古くなったということ。

だから、ファミコンはファミコンとしておいといて、その他にも面白いものがあったら買おう！ というように意識が変わってきていると思うんだ。よーするに眼が肥えてきたんだよね。だからこそ、技術面で成熟しつつあるファミコンでクソゲーを作ってはならないのだ。それではこれからのゲームに必要な要素とは一体なんだろうか？ これはやはり「演出力」「構成力」だと思う。映像の代表、映画を例に取ってみればいい。1本の完成された作品ならば、全体の進行具合いを見てここで盛り上げ、ここで一服など、観客がどういう反応を示すかといういろんろなメリハリを計算し、各場面でキャラクターに最大の効果がでるような演技をつける。当然オープニング、エンディングもしっかりとした物、音響効果も最大限使う。いいBGMを作る。こういったことこそ、これからのゲーム全てに必要な事柄だろう。キャラが動いて文字がデロデロでてくるだけの実験ソフトはもうダメだ。特にファミコンはハードが最新の物と比べて劣っているんだから、演出面をもっと頑張らねばならない。その演出、構成、そしてテクニックがホドホドに必要、という、ゲームをプレイするのに必要なモノを備えているのが、カプコンのロックマンだと思うんだ。前半はたいした事はないじゃんか、と思わせておいて、後半でそれがただの練習に過ぎなかった事を思い知らされたあの驚き！ 驚愕!! いや〜、ホント久々に燃えたゲームだったぜ。最近のゲームは簡単に作る傾向があったからねえ。しかし、ロックマンが全て優れてるわけじゃない。全体的に地味に見えるのがいけないな。だからこそ、今年はファミコンでしか味わえないようなゲームを作って欲しいと思うのだ。ま、楽しけりゃなんでもいいんだろうけどね。

（ゲーム製作者／ライター）



⬆これが「ロックマン」。画面は地味だけどやれば確実にハマる。難しいゲームをやりたい人に



➡1月発売の「ネクロマンサー」。グラフィック効果がスゲエぜ



⬅ハードでは優れているが、いかんせんソフトが少なすぎる

俺のベスト

オイラが去年ハマったゲームといえば、年の初めのころは隠れた名作、**きね子II!!**（ディフェンダーには泣けた！）。中ごろは**ファンタジーゾーン**に**九路盤囲碁**で、終りはカプコンの**ロックマン**と任天堂の**F1レース**だった。あとナムコのファミリーシリーズなんかもいいねぇ。しかし最近はクソゲーばっかりだなぁ。

響あきら
AKIRA HIBIKI

お正月はファミコンが新鮮だ。全国民的にTVを見ている中、自分だけがファミコンをしていると、TV番組に対して見ない権利を行使しているみたいで妙にウレシイ。そんなとき、質の高いソフトであれば、それだけその時間も充実する。今回はそんなソフトを選んでみた。

●大ベストセラーになってもおかしくない「夢工場」

夢工場ドキドキパニック、昨年のファミコンゲームNo.1といったら僕はまずこれを挙げる。キャラクター設定やストーリー等が今いちだけど、アクション性や手軽さ、操作性などの各バランスのつり合いは抜群。『ファミコンゲームは本来こうあるべきだ』と訴えかけてくるようなゲームだ。コース設定を手直しし、夢工場にこだわらずに“マリオ3”として売り出せば、大ヒットまちがいなしのゲームだったのに本当にオシイゲームだった。

No.2には超人気RPGドラゴンクエストII。Iと同じく、他のRPGのオイシイところだけを集めて、バランス調整に全力投球するという、よいネタ仕入れのおいしい寿司屋的姿勢は全く変ってないけど、逆にRPGでは、このバランス（≒難易度）の調整がゲームの命綱であるとあらためて痛感させられるゲームでもあった。あと一ヵ月後には待望のIIIが発売。今度こそはオリジナリティのあるモノと期待するけど、無理みたい（面白いから別にいいけどサ）。やはり、ドラゴンクエストはズルイゲームだね。

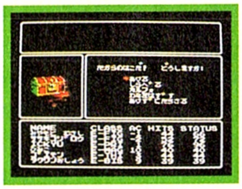
No.3は新・鬼ヶ島。このAVGは決してストーリーが単純なわけでなく、内容が簡単すぎるわけでもないのに、コワイ程スムーズにゲームが進行してしまう。プレイヤーは納得して自分の意思でプレイしているつもりなのに、実は完全にゲーム企画者の術中にハマっているという感じ。AVGという分野であることも大いに関係があるけど、これ程見事に“ノセられる”ゲームはプレイしていて楽しいし、ゲーム企画者の宮本さんはサスガである。実に、ウマイゲームである。

てなわけで僕は昨年のファミコンソフトのMY BEST 3を選んだけど、RPG好きの僕としては、ウィザードリィと桃太郎伝説も次点として加えておきたいね。あっそれからファミスタやゴルフ等がないのは、僕がスポーツゲームが嫌いなためなんだ、念のため。

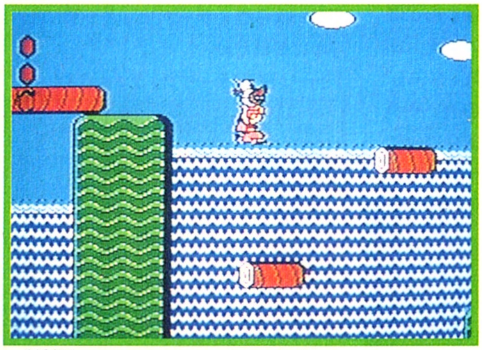
（ゲーム評論家）



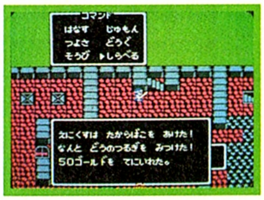
⬅親切すぎるヒントが、チョットしつこいけど、とっつきやすさは○。



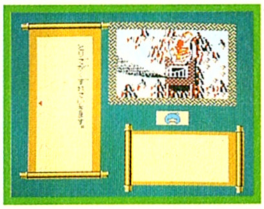
➡ハマリ度は、どんなRPGにも絶対に負けないマニアにはおススメ。



⬆夢工場ドキドキパニックは、これ一作でファミコンゲームが何たるかを語るに十分なゲーム。ゼッタイに面白い!!



⬅今やファミコンRPGのお手本的存在。文句言ってもやっぱり面白い。



➡ストーリーに練りがないものの、テンポのいい展開はスバラシイ。

ダンディ田中
DANDY TANAKA

ゴテゴテと創意工夫に走りまくったゲームも多けれど、ボクが楽しめたのは下に挙げたゲームぐらいかなあ〜!! ゲームの原点にたちもどった、シンプルなソフト。プレイヤーが求める魅力のコアは、やっぱりここにあったのだなァと実感。

●原点回帰の良いゲーム、やっぱこうでなくっちゃ!

'87年、ファミコンが世に騒がれ始めて3年めをむかえたこの年、そのタイトルだけでも覚えきれないほど無数のソフトが登場した。当然、各ソフトメーカーは、アイディアに、技術に、しのぎを削った。より斬新な、より高度なゲーム性を追求し、びっくりするような趣向のシロモノが次から次へ…。

が、よくよく考えてみると、この年ボクが興味を持ったゲームといえば、シンプルなアクションゲームであったり、スポーツゲームであったり、はたまたブロック崩しゲームであったりする。すなわち、前年から尾を引いていた、ドラゴンバスター、ファミリースタジアム、謎の壁に始まり、ゴルフUSコース・JAPANコース、ファミリーボクシング、夢工場、つっぱり大相撲、ボンバーキング、ハイウェイスター、沙羅曼蛇等々。

結局、スイッチオンで、即、熱くなれる!! これしかないと思う。ゲームはズバババンッと楽しみたいのだ。ドラゴンクエストIIを筆頭とするRPG系のゲームも良かったけど、どうもあのタラタラしたノリは好きじゃない。スコンと脳ミソ直撃してくれるようなヤツほどそそられるのだ。

さらに過去を思い返せば、ファミコンが登場したばかりの頃、ゲームソフトはすべからくシンプルであった。ロードランナーしかり、ゼビウスしかり、ベースボール、マリオブラザーズしかり。おそらく、この段階で、RPG、シミュレーションをのぞくゲームのバリエーションはほとんど出つくしていたのに違いない。

そして'87年、この初期のゲームソフトが持っていたシンプルなノリが甦ったわけだ。特に、ファミスタやボンバーキングなど、プレイしていてファミコン黎明期のあの“熱病”のような興奮が、なんともなつかしく込み上げてきた。感傷なんかじゃなく、やはりこの2本のソフトには、ゲームのエッセンスともいうべき、オーソドックスで力強い魅力があったのだと思う。ずっと受け継がれてきたゲームの王道つーかね。なんかこう、目新しさにくらまされていた目ん玉のウロコがポトリと落ちたような気にさせられたもの。

さて、ゲームソフトのメーカーの方方、来年はスペースインベーダー風や、パックマンタイプのゲームなんてのが新しいんじゃない!?

（ゲームライター）

初期ファミコンソフトベスト10	
1	ゼビウス／ナムコ
2	ロードランナー／ハドソン
3	スターフォース／ハドソン
4	イーアル・カンフー／コナミ
5	ベースボール／任天堂
6	マリオブラザーズ／任天堂
7	ドンキーコング／任天堂
8	ゴルフ／任天堂
9	F1レース／任天堂
10	スパルタンX／任天堂



⬆ほとんど評判にならなかったのが不思議。持ってない人は安売り店に走れ!



➡何度やってもアキがこない。亜流も続々…だけどやっぱりこれが一番!



⬅シューティングならコレ。でも、ザナックもいいぜ!

亀仙人松っちゃん
KAMESENNIN MATCHAN

個人的になにがあったわけじゃないんだけれど、ファミコンが生れて以来一番つまらない。いいソフトの出ない年だったような気がしてならないんだな、これが。ベスト1はあったんだけど、2位以降がねー、いまふたつぐらいよくならなかったから。そこで、こーゆーものを書いてみました!!

●'88年はシミュレーションの時代がやってくる!!

'87年ってファミコンにとってどんな時代だったんだろうね？　と、フッと考えてしまう一年でした。

それでも、今年の一番面白いソフトは、っと聞かれれば、誰がなんと言おうとドラクエIIしかないっ!!　実際、'87年の最高傑作だしね。もし、ここで違うゲーム名だしたって、ただアマノジャクなだけだし。それじゃなかったら、まったくゲームセンスのないやつかどちらかだもんなーっ!!

とゆーことで、今年のドラクエII的なやつはさけていこうかなーっと!!

まっ、元々、ファミコンブームってーのは'84年に出た「ゼビウス」ではじまったよーなもの。シューティング・ブームとでもゆーのか。これが第1期だね！

で、第2期はとゆーと、これが最大のファミコンブームを呼んだ「スーパーマリオ」。これが'85年、アクションブーム時代だったわけね。でもって、ラストは「ドラゴンクエスト」に代表される'86年に起ったRPGブーム。これがいつまで続くやら。ってゆーのは、あれだけ流行っていたシューティングにしても、アクションにしても、1年で影が見え、2年そこそこでポシャってしまったからオソロシイ!!

まあ、なにはともあれこれからRPGはどーなる!!　とゆー疑問が湧いてくる？　ワシが思うにゃ今年2月にでる「ドラクエIII」で、いわゆるひとつの終りがくるね。実際には春すぎごろだろうけど。ここで、ほとんどの一般的な人はファミコンを押し入れにしまっちゃうハズ!!　あくまでもマニアックな人は別だけどね。この現象はすでに「ドラクエII」の時でもあったんだけど。でも、こんどのはそれより大きい波がくるはず!!　なにせ、ゲームが発売されればわかるけど、とんでもないゲームなのだ!!　「ドラクエIII」とゆーやつは。見てやったものしかあのスゴさはわからないハズ!!



○やっぱり「ドラクエII」がナンバー1!!　だと思う



○これは友だちとの会話のギャグにも使える「桃太郎伝説」



○シミュレーションゲームブームの鼻水じゃなかった口火を切るのは、「武田信玄」かもしれないっ!!

じゃあ今度は何がブームかとゆーとこの春に出る独眼竜政宗や武田信玄に代表するシミュレーションが花ざかりになること間違いなし!!　パソコンの業界じゃシミュレーションの流行る前にアドベンチャーゲームがブームになったけど、これはファミコンの場合来そうもない。

ノストラダムスの大予言じゃないけれど、ワシが思うに'88年はシミュレーションブームになることまず決定的なのだ。!!　ファミコンキッズ注目!!

P.S.'89年はそれらが淘汰されて、ジャンル・ブームはなくなるのだ!!

（ゲームライター）

中途ハンパなゲームはもうごめん

㊥編集長



大容量のロムやバッテリーバック・アップの出現など、昨年は技術面での進歩が目立った。だけど、その中に本当に僕らを満足させてくれたソフトが一体何本あったか？結局、面白いゲームであればディスクだってロムだってかまわないってこと。昨年発売されて以来、未だに遊んでるソフトといえばゴルフUSコース。たぶん死ぬまでやるでしょう。あと、ロンダルキアの雪げしきは涙がでました。

1987年のベストゲームはコレだ 執筆者人名辞典

【遠藤雅伸】（えんどうまさのぶ）
昭和34年東京都出身。ゲームデザイナー。ゲーム制作会社「ゲームスタジオ」社長。㈱ナムコ在籍中に『ゼビウス』『ドルアーガの塔』を製作し以後もゲームデザインの第一線で活躍をつづける。ファミコンゲームの最新作は『ウィザードリィ』（アスキー）『ファミリーサーキット』（ナムコ）がある。

【亀仙人松っちゃん】（かめせんにんまっちゃん）
昭和29年東京都出身。ゲームライター。本誌レギュラーコーナー「必勝テク道場」で活躍中。時間はかかるが切れ味の良い文章にファンは多い。ロールプレイングゲーム・アドベンチャーゲームなどの思考型ゲームを得意としている。（アクションゲームは苦手だ、との説もある）

【ターミネーター辻】（たーみねーたーつじ）
昭和40年神奈川県出身。ゲーマー・ライター。どんなゲームも壊さんばかりの勢いでクリアすることからターミネーターの異名をとる。最近はゲームづくりにも励みPCエンジン用ソフト『邪聖剣ネクロマンサー』を開発した。服装がいつもきらびやかでオシャレ。著書に「パンチアウト完全必勝本」（JICC出版局）などが多数あり。

【ダンディ田中】（だんでいたなか）
昭和30年岡山県出身。ゲームエディター・ライター。独自の編集手法でゲームを紹介することをライフワークとする。初めて「マップ」を誌面に掲載するアイデアを思いついたのは彼とする説もあるほど。アドベンチャーゲームブックにも造詣が深く著書多数。（当号58P～63P「中山美穂のトキメキハイスクール・ゲームノベルズ」は氏の構成・文による）

【田尻智】（たじりさとし）
昭和40年東京都出身。ゲームライター。ゲーム界のマルチ集団「ゲームフリーク」を主宰。同名のミニコミ誌を編集・発行している。コンピュータゲーム創成期のころから評論等の文筆活動を開始。現在はテレビ・雑誌など、その活躍は多岐にわたる。

【チャッキリみそ】（ちゃっきりみそ）
昭和38年静岡県出身。ゲーマー兼イラストレーター兼ライター。本誌バグボーイクラブ「一〇〇〇円ゲームさんこんにちは」、「ヒッポンテニスクラブ」を好評連載中。（当号104P～106Pを参照。ちなみに、神和住みそは氏の変名）第一回出版社対抗ナムコットスポーツ大会優勝メンバーのひとり。

【CB成沢】（しーびーなりさわ）
昭和40年東京都出身。ゲームエディター・ライター。当号ではRPG&AVG・Q&Aコーナの一部で回答者として執筆。痛快な論調のもち主で、体型はターミネーター辻に勝るとも劣らない大型だが、意外やゲームを見る眼は繊細をきわめている。かつては青年誌（エッチ）のモデルじゃなくて編集をしていた変わり種。

【響あきら】（ひびきあきら）
昭和39年東京都出身。ゲーム評論家。以前は現役のゲーマーとして本誌にもたびたび登場したが、今は大学の研究活動に専念。後進に道を譲る。ゲーム開発の現場でもアドバイザースタッフとして活躍。数々の名作ゲームを残している。「さんまの名探偵捜査ノート」（JICC出版局）など著書多数。

【ベニー松山】（べにーまつやま）
昭和42年東京都出身。ゲームライター。ゲームデザイン・プログラムの経験を生かした専門的眼力でゲームを斬り、香り高い文体で表現するのを身上としている。代表的な著書に「ウルティマ完全必勝本」（JICC出版局）がある。当号では、『ウイザードリィ必勝法』（41P～47P）を執筆。なお『目指せパチプロパチ夫君』の紹介記事でパチンコデルデルの4号店までを専門誌中唯一記載したのが最近の自慢のタネ。

【㊥編集長】（まるいへんしゅうちょう）
お正月の特別企画として、昨年のファミコン界を総括（死語！）してみました。楽しんでいただけましたでしょうか。年末進行のお忙しいところ無理を承知の無礼の数々、ご協力いただいた方々にこの場をかりて感謝します。さて今年も何だかいろいろありそうですね。じゃウンババ！
（昭和29年　大分県出身）

'87ファミコン激動の系譜
RPG全盛の中…

'87はどういう年だったのか。ソフトの流れを一目で分かる系譜でふり返ってみよう。

月	RPG	アクション	AVG	シューティング
1月	ドラゴンクエストII	ドラゴンバスター		
2月		リンクの冒険（ぼうけん）／とびだせ大作戦（だいさくせん）		
3月		グーニーズ2（ツー）／レリクス		
4月		魔界島（まかいじま）	さんまの名探偵（めいたんてい）／新宿中央公園殺人事件（しんじゅくちゅうおうこうえんさつじんじけん）	
5月	勇士の紋章（ゆうしのもんしょう）	アルゴスの戦士（せんし）／熱血硬派くにおくん（ねっけつこうは）	オホーツクに消ゆ（き）	
6月	ヘラクレスの栄光（えいこう）	月風魔伝（げつふうまでん）		ファンタジーゾーン
7月		ドラゴンスレイヤーIV		
8月		夢工場ドキドキパニック（ゆめこうじょう）／ドラキュラII		
9月	女神転生（めがみてんせい）		新・鬼ケ島（しん・おにがしま）	沙羅曼蛇（さらまんだ）
10月	ウルティマ			
11月	桃太郎伝説（ももたろうでんせつ）			
12月	ウィザードリィ	ロックマン	トキメキハイスクール	

- ドラゴンクエストII：ご存知200万本の大ヒット。この後RPGのブームを巻き起こす
- ドラゴンバスター：業務用の名作の移植版。これはヒットしたが全体として移植ものは少なかった
- リンクの冒険：典型的なアクションRPG。ゼルダの伝説ほどはヒットしなかった
- グーニーズ2：大ヒットしたグーニーズの続編。'87はいわゆる2ものがさかんだった
- レリクス：ロードで名を残した
- さんまの名探偵：人気のさんまをひっぱり出したナムコ初のAVG。吉本勢がCM登場
- 勇士の紋章：3Dダンジョンタイプの RPGの人気の底力を証明するようなヒット
- オホーツクに消ゆ：堀井雄二の力にのっかって中ヒット。北海道を旅行した気分を味わえた
- 月風魔伝：あまりに似ていたため発売延期になったといういわくつきソフト
- 夢工場ドキドキパニック：民放の雄フジテレビがイベントと絡めてFCに参入
- ドラキュラII：'86ディスクNo.1の続編だが前作ほどは売れなかった
- 女神転生：ナムコの3DダンジョンタイプRP。モンスターは古今東西のオールキャスト
- 新・鬼ケ島：任天堂初のAVG。昔話に材をとり前後編。素晴しい出来と評判
- ウルティマ：パソコンRPGの有名中の有名ソフト。ほとんどそのままの移植に好感
- 桃太郎伝説：ドラクエパロディの極めつけ。ゲームの出来が良くハドソン久々のヒット
- トキメキハイスクール：アイドル中山美濃を使ったAVG。ミポリンとつきあえるとトキメいた

ドラクエII大ヒットで'87幕明け ファミスタとの2大人気を確立

'86年12月予定が'87年1月発売となったドラクエIIで'87は幕を明けた。前評判前人気が高く発売と同時に売切れ続出、手に入りにくい状態が続いた。'86年末に発売されたファミスタもいぜん高い人気を維持。この2本は人気実績ともにファミコン界の2大タイトルとして'87をリードしその地位を確立。ドラクエIIIとファミスタ'87の対決へとつながっていく。

'87のゲームの本流、RPGに人気集まる

ドラクエIIの大ヒット以来ユーザーの人気がRPGに集中。これを受けてメーカー側もRPGを数多く制作した。ただしRPGと銘うっただけの質の低いまねっこゲームも時々見られた。

'87はシューティング受難の年。発売タイトル激減

かつてファミコンソフトの本道のひとつだったシューティングゲームの落ち込みがひどい。'87であげられるのはファンタジーゾーンと沙羅曼蛇の2本だけ。毎夏ハドソンの行っているキャラバンも'87は参加者激減で鳴かず飛ばず。反射神経ゲームの最たるものが誰でもできるRPGの台頭でぶっとばされた感じ。

個性豊かなアドベンチャー、'87は少数精鋭

パソコンでは数多いアドベンチャーは、ファミコンでも一ジャンルを確立しながらもまだタイトル数は少ない。しかし'87は個性豊かな良作がそろった。まずメーカーの動きとしてナムコ任天堂の最大手がのりだしたのが注目。それぞれさんま、昔話(桃太郎)、中山美穂をひっぱりだしてのお楽しみソフト。他に堀井雄二の名作など。アドベンチャーは'88もおもしろそうだ。







スポーツ

ファミリースタジアム

ゴルフJAPANコース



ファミリージョッキー

◎ナムコのファミリーシリーズはおとーさんもハマってると好評

ダイナマイトボウル

スマッシュピンポン

ゴルフUSコース

燃えろ！ プロ野球

◎良かれ悪しかれ'87の大ヒットの一本。いろいろとネタを提供してくれました

◎'87のキャラものでのNo.1ヒット。バンダイは'87もキャラものを多数発売し、おまけに第2弾まで出した

ファミリーマージャン

◎麻雀ブームも'87の特徴のひとつ。他に実戦麻雀、麻雀家族がある

つっぱり大相撲

スポーツものが大豊作。ゴルフに野球にエトセトラ…

ファミコンの一画を堅持するスポーツシミュレーション。'87は各種目にいいソフトが出そろった。'88はソウルオリンピックもあることだし、さらなる目白押しも考えられる。

F1レース

◎鈴鹿で本物のF1が開催されたこともあってヒット。レースゲーム流行に

パンチアウト

ファミリーテニス

シミュレーションその他

アルカノイド

謎の壁

◎レトロブームにのって懐しきブロック崩しが復活。特製コントローラ付も



アップルタウン物語

◎生活観察ソフト。ユーザーにはちょっと早すぎた!?

ディスクの新戦略、ファクスでトーナメント

苦戦の続くディスクシステムの巻返し策ディスクファクスでゴルフの全国トーナメントが開かれる。参加参加の掛け声の下成果はまずまず。F1レースも参加者は多かった。

聖闘士星矢

キャラクターもの多数やっぱり大人気、強し

人気のキャラのファミコン化は'87も健在。TV、まんが、アニメ、映画などなどあらゆるキャラが狩り出された。'88も新作旧作いろんなのが登場しそうだ。



上海

'88はファミコン世紀末か!? そして救世主伝説へ

"世紀末"それは何がとび出すかわからないなんでもありの世界。はたして'88はファミコン"世紀末"となるのか!?それともさらに発展するか!?いよいよ生き残り戦争に突入した'88の動きを、'87をふり返りながら予想する。

キャラクターものはどこへいくのか？

すでに人気を集めているキャラやタイトルの力に頼って確実なヒットを狙ういわゆるキャラクターものは'87も多かった。まんがやTVからはミッキーマウス、聖闘士星矢、ルパン三世等。鬼太郎やウルトラマンは第2弾もでた。映画ではスターウォーズやトップガンなど大物も登場。また'87は各界の有名人のひっぱり出しが目立ったのも特徴。さんま、水戸黄門、井手洋介、マイクタイソンそして中山美穂などなど。昔話の桃太郎もそのひとつといえようか。

さて'88もキャラものが出続けることは確実。すでに予定にあがってるものだけでもキャプテン翼、仮面ライダー、ジャンボ尾崎など目白押し。ゴルゴ13やアキラなど青年誌からの登場もふえるだろう。

ここでいえることは'88は同じキャラものでもその力だけに頼った安易なソフトと、ゲーム性を追求した質の高いソフトとの格差がさらにはっきりしてくることだ。かつてタイトルにだまされてたユーザーがついにそういったメーカーには見向きもしない時代がくることは間違いなかろう。

ジャンルミックスの将来(しょうらい)

'87はRPGが全盛だった。これはドラクエIIでRPGのおもしろさを知り、ゲームといえばRPG、アクションやシューティングは苦手とする層がふえたからだ。

では'88もRPGを中心に動くのか。いや、おそらくはドラクエ型RPGはIIIをもって人気が頂点を極めその後は衰退していくのではないか。代わって登場するのは複数のジャンルをミックスしたものだろう。ただしリンクの冒険に代表されるアクションRPGの目はない。従来あまりに出たためすでに飽きられているからだ。新しい魅力あるミックスは、AVG＋スポーツシミュレーションやRPG＋マージャンなど奇抜とも思える組合わせを優れたゲームシナリオと高いゲーム性で結いだものだろう。特にAV的要素はこれからのジャンルミックスを考える場合はずせない。'87のRPGがはたした位置をAVGがしめるのではないか。

もっとも'88はジャンルという考え方そのものが崩壊し、個々のゲームにおける各要素の優劣性でゲームが語られる状況になる気もする。

さらに複雑(ふくざつ)になる動(うご)き

これだけ巨大化し成熟してきたソフト市場では今、従来の範囲では考えられなかった多様な動きが出始めている。

まずはソフトを広告媒体ととらえた商業ベースとの結合。某ハンバーガーチェーンの色濃いドナルドランドがその先兵。あのテーマ曲も流れる。

次に実績のあるメーカーの過去の人気ソフトの総集もの。ワイワイワールドはコナミならではの力技企画。

さらには従来の勧善懲悪(正義の主人公が悪の敵を倒す)パターンに代わってピカレスク(悪が主人公の設定)の登場。逆に殺すばかりではなく、友好を結んだり、物を生み出すゲームも出る可能性がある。

そして何より'88の目玉になりそうなのがシミュレーション。すでに戦争もので"武田信玄""独眼流政宗"などが上がっているが、このジャンルこそ無限の拡がりを持っている。戦争なら海戦でも空戦でもいいし、家庭生活や遊びの分野でもいい。株のソフトもこのうちに入るだろう。

ともかくソフトのジャンルどころではない異分野への拡がりはますます多様化しよう。

そして救世主伝説(きゅうせいしゃでんせつ)へ

では'88ファミコンの展望はどうか。まずハード的には性能のまさるPCエンジンが、ソフトの充実度によっては大きな脅威になってくるだろう。対抗するスーパーファミコンははたして間に合うか。また思いもよらぬメーカーから新ハードが発売される可能性があるかもしれない。

しかしソフト面ではまだまだファミコン陣に底力がある。特に変化と競争の激しいアーケードの世界を乗りこえてきた業務用のメーカーの開発力とマーケティングには期待したい。そして何よりメーカーにおもしろいソフトを出し続けさせる力を持つファミコンの救世主はユーザーの厳しく暖かい目以外にはないだろう。


任天堂 ファミリー コンピュータ™
スーパー忍者アクションゲーム!!
赤影参上
時は戦国、群雄割拠の時代。
栄の町の富を手中に収め、悪の一大王国をつくろうとする謎の教団「金目教」があらわれた。
信長の密命を受け、栄の町を守り、金目教の本拠地「金目像」を倒し、教祖幻妖斎の潜む「幻魔城」を破壊すべく、「影一族」の若き忍者「赤影」が今、立ちあがる。
仮面の忍者 赤影
あかかげ
東映動画より4月発売予定
希望小売価格5,300円 1メガROM使用
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区5-17-11白鳳ビル ©光プロ・NTV・東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

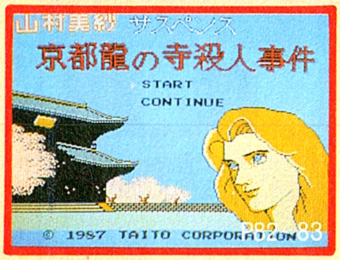
Q&A OTASUKE

'88年お正月RPG大特集!!

RPG & AVG

「お正月は家でゆっくりロールプレイングゲームをしよう!」元気よく決心してみたものの、行き詰まりの連続、連続ですっかりやる気をなくしてしまっているかわいそーなキミタチに愛をこめて贈る、お正月特別大特集、RPGばかりのQ&Aだ!!

京都龍の寺殺人事件



P82~83

女神転生



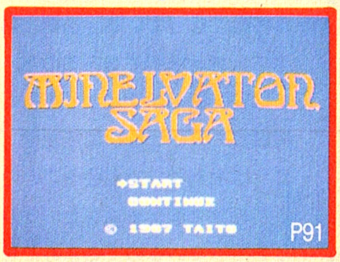
P87~89

ロマンシア



P90

ミネルバトンサーガ



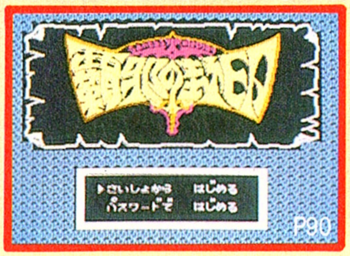
P91

ウルティマ



P84~86

覇邪の封印



P90

インドラの光

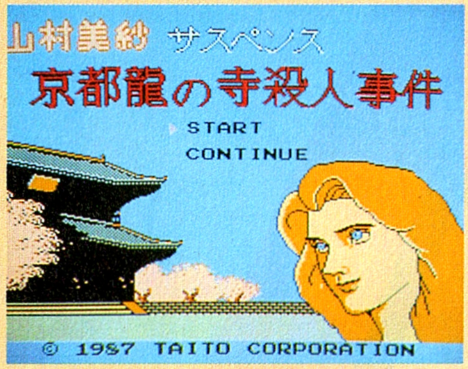


P91

星をみるひと



P92



京都龍の寺殺人事件

久々に登場した超本格派推理アドベンチャーゲームだ。おそらく今までのアドベンチャーゲームの中でも1、2を争う難しさだと言える。山村美紗が創り出した究極の謎を解き明かすためのお助けQ&Aだぞ!!

タイトー	¥5,500
カセット	
©1987 TAITO CORP	

回答者 DEKU

Q ゲームの序盤で行くべきところ、またその場所でしなければならないことを教えて下さい!

A 序盤では5つの重要な場所が出てくる。その中でも龍安寺と尾沢家は最重要地点だぞ!

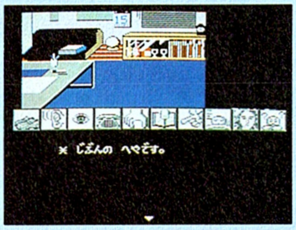
ゲームの序盤で登場する5つの場所。これらは殺人事件を解決するための手がかりを得る場所として重要なところばかりだ。まず龍安寺。ここでは死体が発見されるばかりではなく、死者の手に握られている桜の花びらによるダイイング・メッセージなど、これからしなければならないことを指し示してくれる役割りのある場所なんだ。次に自分の部屋。体を休める(次の日に進む)ということと、1人きりで考えるということがここでの重要な行動になっている。また、あるアイテムを手に入れる場所でもあるのだ。京都府警本部では狩矢警部が手がかりを教えてくれる。情報収集に欠かせない場所だぞ。カフェ・ド・ミサはキャサリンと会うことのできる場所だ。ここのママはゲームをセーブしてくれる役割りを持っているのでこまめに足を運ぶことになるだろう。そして尾沢家。事件のための聞きこみは、ほとんどここで行われると言っても過言ではない。特に、ダイイング・メッセージの文字を使った名前の、尾沢家の兄弟たちは容疑者としてもチェックしておく必要がある。聞きこみは慎重に、そして深く追求せねばならない。たったひとつのことでも聞きのがしたら、それで事件は迷宮入りになってしまうのだ!

龍安寺



桜の花びらが積もっている中から最初の死体が。犯人の手がかりを見落とすな!

自分の部屋



一見何の手がかりも無さそうなのだが、ある重要なアイテムが置いてあるのだ

カフェ・ド・ミサ



キャサリンと会ったり、ゲームをセーブしたりする場所。こまめに足を運ぼう

京都府警本部



狩矢警部がいる府警本部。彼は重要なヒントを教えてくれるのだ

尾沢家



これが噂のシブチンじいさん、げんぞうだ。上手くいけば耳よりな…

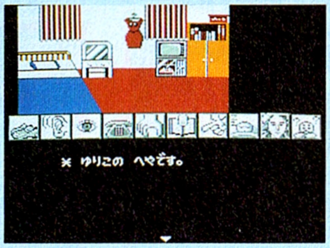


一見清純そうな女性なみこだが、いったいどんな秘密を隠してるか?



密室の中には、きっと重要な何かが隠されている。鍵を探すのだ

ゆりこの部屋、ここで見つけなければならないものは……? 探すべきポイントは多そうだが





あたりさわりのないみなこの証言。しかし、とりあえずうたがってみるべし。捜査の第一歩

Q げんぞうが何も話してくれません。何度も行ってみたのですが…。どうしたらいいのですか?

A げんぞうはいじきたないのだ。何か手みやげを持っていかないと何も教えてくれないよ。

尾沢家に住みこみで働いているげんぞう・およねの夫婦。およねの方は比較的楽に話をしてくれるのだが、げんぞうの方はなかなか話をしてくれないのだ。何回行っても絶対話してくれないから、ここで行き詰まってしまうというパターンが多い。

げんぞうの重い口を開かせるには、甘い誘いで迫らなければいけない。ホラ! 自分の部屋におみやげがあったでしょ? それをげんぞうのところへ持っていってみると…、なんと、あれほど口が固かったげんぞうがペラペラと話をしてくれるではないか! なんというじいさんなのだろうか…。

でも教えてくれる情報はさすがに重要なことなのだ。それでなくちゃ苦労したかいがないもんね。

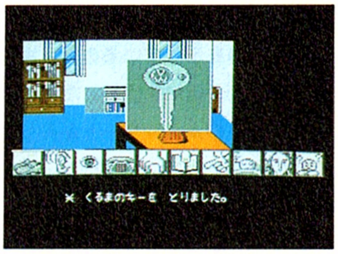


○この人がげんぞう。たしかにガンコそうな顔をしているが、いじきたないんだよね

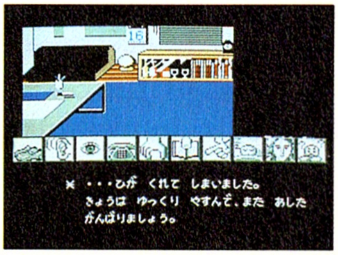
Q 16日から先に進めなくなっちゃった! どうすればいいのですか? 話は全部聞いたのですが。

A 車のキーは取ったかな? もし取ったのなら、話を聞きまくって一晩休むのだ。

16日にするべきことで一番大事なのが、"車のキーを手に入れる"ということだ。これをやっておかないと絶対に先に進めない。もし車のキーを持っているのなら、あとはいろいろな人に話を聞き、同じことしか言わなくなった時点で自分の部屋に戻ってみるのだ。すると、"やすむ"というコマンドが出るから、その通り休んでみると、次の日(17日)に進めるよ。



○まずは車のキーを手に入れるのだ。ある部屋の、引き出しの中に入っているはずだよ



○自分の部屋に戻ってみると、なんと、"やすむ"というコマンドが出ているのだ!

Q 「むそう」の寺には、いったいどんな秘密があるんですか? 先に進めないんだけど…。

A ここでは、あるところを調べなければ先に行けない。それは"とって"なのだ!!

むそうの寺から先に進めないということなんだけど、たぶんこれは寺の住職に話を聞いていない(聞き忘れたことがある)ということだと思う。それは何かと言うと、おそらく"とって"のことだろう。

住職さんに部屋に入るための戸のとってのことを聞かないと、殺人現場が密室状態にならないということなのだ。

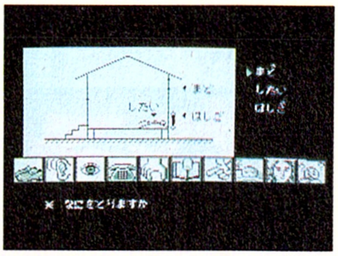


○これがむそうの寺の住職だ。部屋の入口についての話を聞かないとダメなのだ

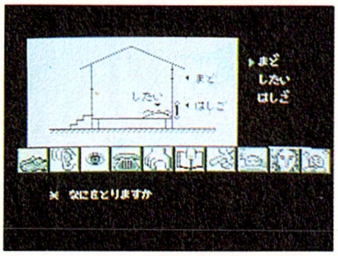
Q 見取り図のトリックがどうしても解けません。いったいどうすればいいのでしょうか?

A 見取り図の中で、はしごを使うようにしなければ解けないのだ。コマンドは"とる"だ!

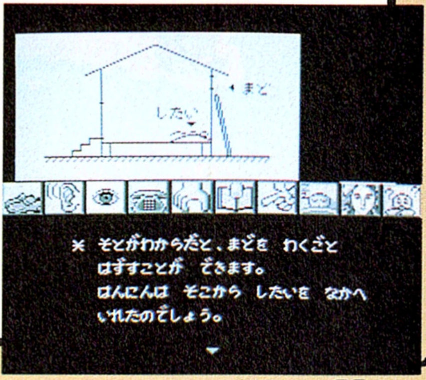
見取り図を出すことに成功しても、そのトリックを解くのがなかなか難しいのだ。見取り図をただ調べたり、自分で考えたりするだけでは絶対にダメ。まず頭を切り変えて、コマンドを選ぶということを考えてみるのだ。"みる"コマンドではうまくいかないので、図の中で一番あやしいアイテム"はしご"を"とる"にしてみよう。するとはしごを使うことができ、たてかける場所の指示が出るので、"まど"にしてみるのだ。図の中ではしごが窓に立てかけられ、その窓が外側からはずれる仕組みになっているというトリックが、ここで解き明かされる。"とる"というコマンドを選び出すまでが難しいのだが、思いついてしまえば後は簡単なんだ。



○これが見取り図だ。ただ調べているだけでは決して解き明かすことはできない



○コマンドを"とる"にしてみよう。はしごが壁からはずれるはずだ



○そして窓にたてかけてみると…、これで密室トリックの完成だ!



恐怖のエクソダス ウルティマ

究極のRPGウルティマ。発売後2ヶ月がたち、そろそろ君のまわりにも「ウルティマが終わった！」と言う人が増えてきたんじゃないかな？　今回はエクソダス攻略後半の重要ポイントを集中解説。全障害オールクリアだ。

ポニーキャニオン	¥5,900
カセット（バッテリーバックアップ）	
©Onginsystem INC/PONYCANYON	

回答者｜マッパー佐藤

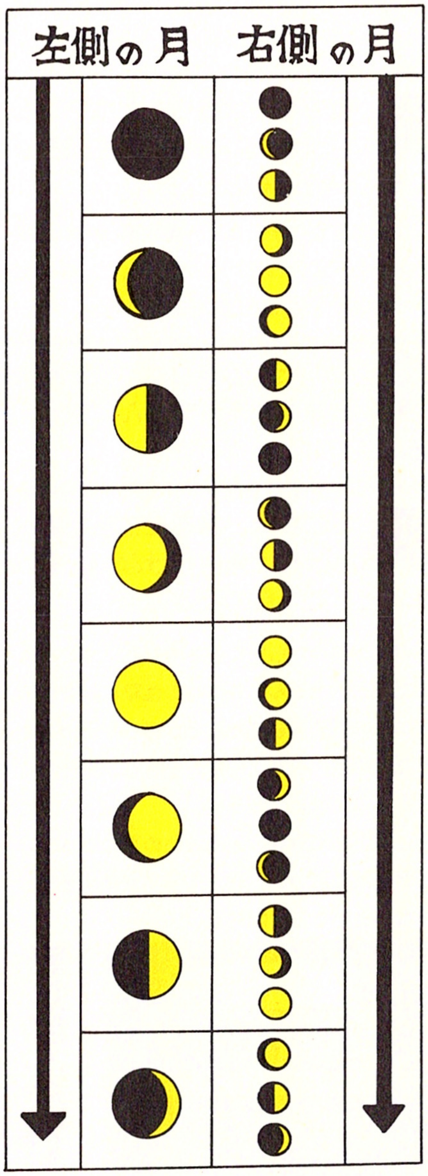
Q ムーンゲートに入ると別の場所へ飛ばされるけど、どこへ行くのかをどうやって知るの？

A 刻々と変わるソーサリアの2つの月。これに注目しよう。

町や洞窟とともにソーサリアの重要なポイントになるのがこのムーンゲートだ。パーティーを遠くへ飛ばしてくれる便利な場所、というだけでなく、デビルガードや時の洞窟など、エクソダス攻略そのものにかかわってくるので、その秘密は絶対に解いておかなくてはならないぞ。

ムーンゲートは全部で8カ所。8つの月の形にそれぞれ対応している。これが基本だ。ソーサリアの2つの月は、ムーンゲートが開く場所と、その時ムーンゲートへ入るとどこへ出るかという出口を示しているのだ。左側の月が入り口、右側が出口を表し、右側の月が新月の時には新月のムーンゲートが入り口として開くというしくみになっている。左の月が1つ変わる間に右の月は3つ変わるので1つのムーンゲートからは3つの場所へ行くことができるぞ。表とマップをよく見くらべて、どこへ行けば目的の場所へ進むことができるか、よく考えてみよう。



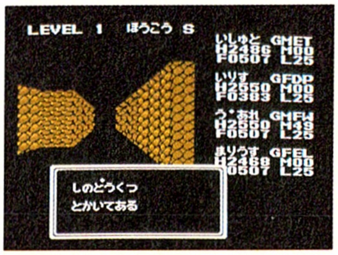


Q 天の剣をとるための銀のつるはしはどこにあるの？

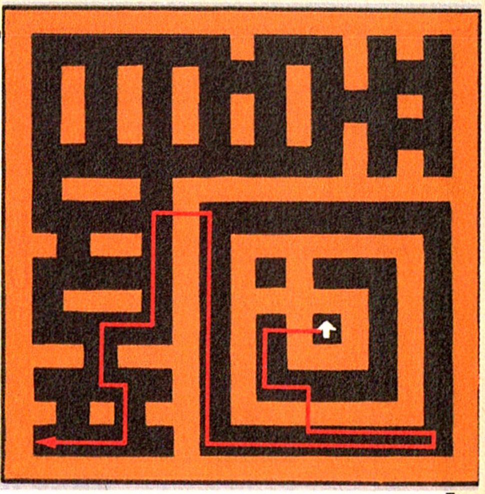
A 洞窟にあるのは4つのしるしだけじゃないぞ!!

ソーサリア大陸に全部で7つある洞窟。その6つまでは王、力、火、蛇のしるしが隠されている洞窟なのだが、「死の洞窟」だけはしるしの他にもう1つ重要なアイテムが隠されているぞ。天の剣を手に入れるためには、まず図のように進んで銀のつるはしを取ろう。

天の剣はエクソダス城内で使える唯一の武器なので、必ず手に入れることが必要だ。全員分必要なので、絶対に4本手に入れることを忘れないようにしよう。



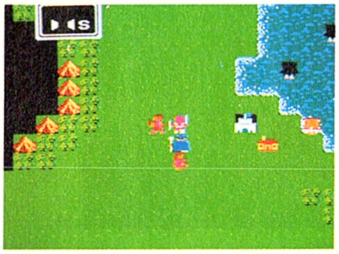
○「死の洞窟」には、しるしだけでなく、重要なアイテムが隠されているぞ

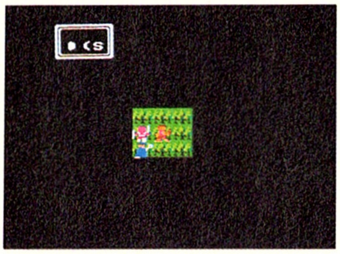


Q 森の中をいくら探してもドーンの町が見つからない

A 真っ暗な闇の中にだけ現れるドーンは新月の時に探せ！

謎の町ドーン。そこには道具屋から病院まであらゆる施設があるばかりでなく大変重要な情報をも入手することができる。このドーンの町、いったいどこにあるのだろう。実はこの町の人々はモンスターから身を守るため異次元へ、町ごと隠れてしまったのだ。町が地上に現れるのは、あたりがまっ暗になる新月の夜だけだ。ブリティッシュ城から西へ8、南へ35の地点で2つの時が両方新月になるのを待とう。ただ、町が出現する場所のま上にいると、新月になっても町が現れなくなってしまうので、少しずれた地点で待つように心がけよう。


○ドーンの町へ行くにはブリティッシュ城から西へ8歩。そしてここから南へ35歩進もう


○この暗い森の中で2つの月が両方とも新月になるのを待つ。出現地点で待っていてはダメだ

Q 海賊を倒したら、前に持っていた船が消えちゃった！

A パーティーの持てる船は一隻だけなのだ。

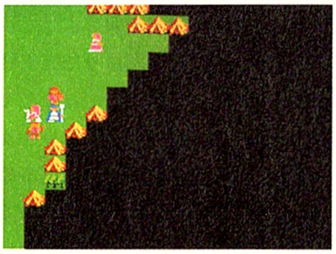
海の上にあるフォーンの町へ行ったり、エクソダス城へ行ったり、また、アンブロシアへ行くためにも船が必要になる。その船は海賊と戦って奪いとらなくてはいけないのだがパーティーの持てる船は1隻だけなので、使いやすい所に船をおいておいても、他の場所で船を手に入れてしまうと前に持っていたほうは消えてしまうんだ。そのことを忘れずに。


○船は、ここへおいとくのが便利だけど、他の場所で船を手に入れると消えちゃうぞ

Q 「おくりもの」コマンドなしでデスガルチに入れるの？

A デスガルチの町には入り口が2つ。門の南へ行ってみよう

密林と山脈に囲まれたデスガルチの町。その正門は強そうな兵士が番をしていて、ワイロをあげなくては通してくれない。しかし、この町には、もう1つ隠された入口が存在するのだ。デスガルチの町についたらすこし南へ進んで、そこにある細い道を入って行こう。ただ鍵を持ってないと、内門が開かないので鍵は必ず持っていこう。


○あっこんな所に入り口が。北にも細い道があるけど、そっちは行き止まりだ

Q 最後の蛇のしるしが、どうしても見つからないんだけど。

A 蛇のしるしはたった1つしかない。心して探そう

4つのしるしは、それぞれ隠されている場所が決っている。王と火のしるしは2つ以上あるけど、力のしるしと蛇のしるしは1カ所しかないので、なかなか見つからないだろう。特に、蛇のしるしはソーサリアの東の島にあるので船かムーンゲートを使う必要があるぞ。しるしは、4つ全部ないとエクソダス攻略が不可能なのでちゃんとそろえておこう。


○蛇のしるしがある洞窟。ここへは船でもムーンゲートでも行くことができる

Q エクソダスを攻略するのには、どんなアイテムが必要なの？

A エクソダス城へ行く前に、持ち物チェック。これらが1つでも欠けていたらダメだぞ！

ウルティマの最終目標。それはソーサリアの南にあるエクソダス城へ行き、そこにいるエクソダスを永遠に封じ込めることだ。そのためにはまずパーティーの全員が、十分に強くなっていなくてはならない。なぜならエクソダス城内では天の剣しか使えず、魔法も、ほとんど効果がないからだ。全員最低でも20レベル以上にしておこう。アンブロシアで能力を上げておくのも忘れずに。必要なアイテム類は右の表に出ているので、エクソダス城進入の前に必ずチェックしておこう。また表には出てないけど、当然船も必要だ。エクソダス城内では厳しい試練が待っているので、城内へ行く直前に、セーブすることも忘れないようにしよう。

蛇・力・火・王のしるし	王のしるしはともかく、力と火のしるしは城内では絶対必要だ。また蛇のしるしはエクソダス城へ進むために必要なアイテム。全部そろえておこう
愛・死・太陽・月の石板	4つの石板はすべてゲームの1番最後で使用する。エクソダスを封じ込めるこのアイテムの使い方は、時の洞窟にいる「時の王」が知っているぞ
天の剣	エクソダス城内で使う強力な剣。これ以外の武器は役に立たないので、この剣は絶対、全員分をそろえておくことが必要だ
大地の鎧	ソーサリアで最も強力な大地の鎧。これがなければ、エクソダス城内のモンスターに簡単にやられてしまうだろう。やはりパーティーのメンバー全員に必要だ
銀の角笛	これがないと、エクソダス城へ入ることができない重要アイテム。ユーの町で手に入れることができる。城の前にいる大蛇は、こいつで消してしまおう

Q ウルティマに、最短攻略ルートみたいなものはあるの？ また洞窟は行く順序はあるの？

A エクソダス攻略最短ルートは地道にレベルを上げることだ。

ウルティマは簡単に終えることのできるゲームではない。1つ1つ確実にステップを進んでいかなくてはとても攻略なんかできないぞ。重要なポイントはもうみんな知っているだろうから、ここではどういった順序でそれをクリアしていけばいいのかを教えよう。

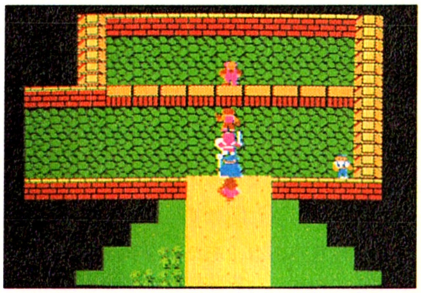
ゲームが始まったら、まず何よりも先にロイヤルシティへ行こう。そこで、武器と鎧を手に入れる。それがすんだらブリティッシュ城へもどってセーブしてしまおう。レベルの低いうちは、わりと簡単に死んでしまうのでこまめにセーブするようにしよう。目安としては、パーティーの1人がレベルを上げる度にセーブするのがパターンだ。レベルを上げ、装備を良くしてパーティーを強くしよう。武器は飛び道具にした方が有利だ。十分に強くなったら町で情報を集め、洞窟や、アンブロシアなどでアイテムを入手する。アンブロシアでは能力値も上げておこう。最後に時の王に会って、ゲームの終了のしかたを教えてもらおう。準備がすべてととのったらもう一度セーブ。これでOKだ。あとはエクソダス城へ進んでエンディングを見るのみ！

ウルティマ攻略ステップ

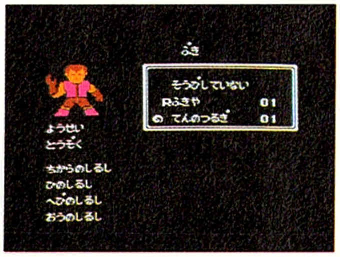
START

1. ロイヤルシティで装備をととのえる。
2. ブリティッシュ城にもどりセーブする。
3. 全員のレベルを5レベルまで上げる。
4. 黄金の洞窟へ行く。 — 王のしるしを手に入れる
5. 全員のレベルを15まで上げる。
6. 町をまわって装備と情報を仕入れる。
7. アンブロシアへ行く。 — 能力値を上げ、石板を入手する
8. 炎、月、時、狂った洞窟へ行く。 — 火、力、蛇のしるし入手。時の王会見
9. 最後のアイテムをそろえる。 — 天の剣、大地の鎧、銀の角笛を入手

エクソダス城へ



○まずは、強力な戦士になるために装備と、レベルを十分にしておくことから始めよう



○エクソダス攻略に必要なものはすべてそろったか？ もう一度確かめておこう



デジタルデビルストーリー 女神転生

よく出来ている、と評判の「ウイザードリィー」だけど、「DDS女神転生」とどっちが面白いか考えてしまう今日このごろ。ま、ボクたちユーザーにとってはどっちがどうだろうと面白けりゃいいんだけどね。

ナムコ	￥4,900
カセット	
©㈱ナムコ 西谷史/徳間書店・ムービックシップス	

回答者｜ハイセイコー

Q マズルカから炎の腐海を降りていく途中、最強装備の情報を聞けますが、肝心の物はどこに？

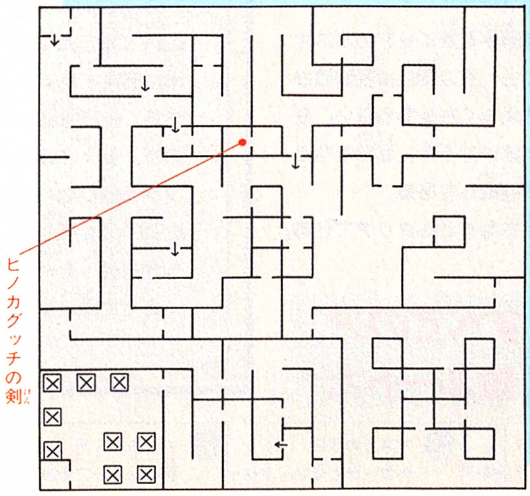
A なきゃないでクリアすることはできるんだけど、手に入れたほうがいいもんね。マップを見よ。

最強装備とは、ナカジマが身につける「ヒノカグッチの剣」、「シシの盾」、「霧のよろい」とユミコ用の「ダフネのかんむり」のことである。このうち、シシの盾は炎の腐海の魔王セトを倒せば手に入る。逆に考えればセトを倒さなくてもゲームをクリアすることはできるワケだ。シシの盾を持っていることがゲームのクリア条件になっていないからね。

さて、ほかの3つだけど、まずは簡単なものから。霧のよろいとダフネのかんむりだ。両方とも、アンフィニ宮殿2階にある。ダフネのかんむりはマップを見れば一目瞭然。霧のよろいはかなり入りくんだ奥にあるが、常にマップと首っぴきで進めば大丈夫だ。ただし、扉を通ることによって敵が出やすく、戦っているうちに現在位置を見失なうことがありがちなので気をつけよう。

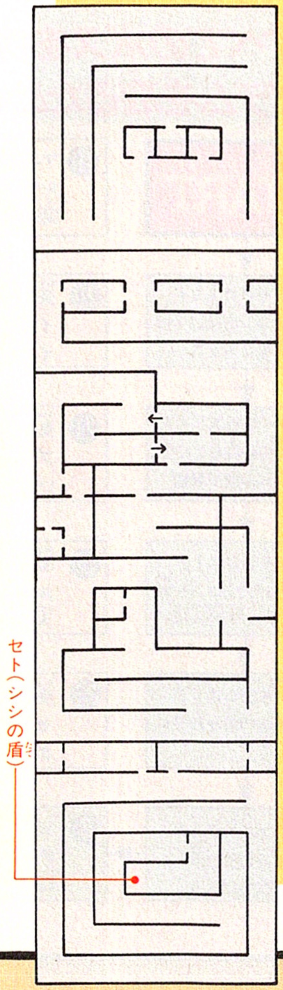
問題なのはヒノカグッチの剣。ビエンの2階にあるのだが、そこへ行きつくには大変な苦労が必要だ。まず4階に登り、最も奥のつき当りでマッパーの呪文を使い、4階の外側に出る。そして、南西の角の落とし穴からB1階に落ちる。B1階も2重構造だが、その外側部にあるハシゴから1階、そして2階の剣のところへ行けるのだ。ただし、体力と知力と運の合計が48以上ないと取れないぞ。

ビエンの街2F（剣）

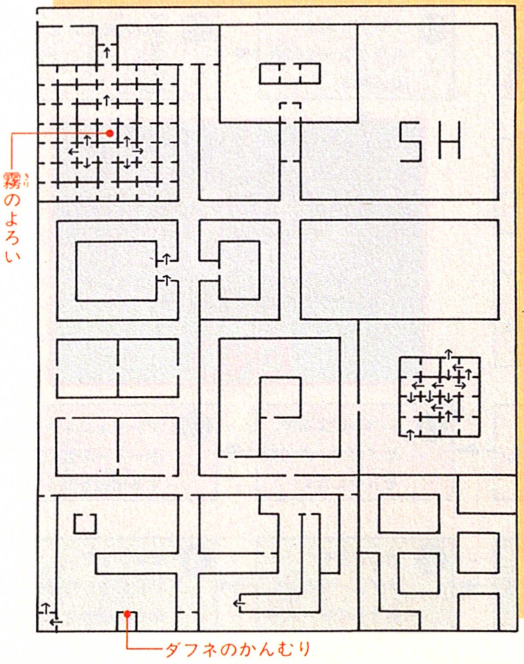




炎の腐海1F（盾）



アンフィニ宮殿2F（よろい、かんむり）



最短手順フローチャート

Q やることがいっぱいありすぎて、どーにもこーにも困っています。どーしてこのゲームはこんなにヤヤコシイのでしょう。どうか最短手順を教えて下さい。

A RPGに最短手順もへったくれもないもんだけど効率良くクリアするには、次に何をすべきかという、行動に目的を持つことが重要。その積み重ねなのだ。

まあ、女神転生はそのグラフィックやゲームシステムも超一流だが、難易度も超一流。某誌に「攻略本なしで解くなんて信じられない」とあった通り、とてつもなく広く、いやらしい。1歩を1ブロックとすると、総数はなんと8192ブロック！　そこにいろんな要素がつまりきっているんだから悩む気持ちもよく解るというワケだ。

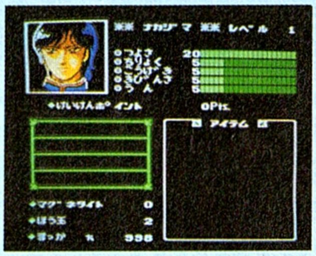
さて、最短手順だけども、アイテムを取る順序と各エリアのボスキャラとの戦いがすべてを決める。とは言っても、その間には経験値かせぎなんてのも必要だし、武器や防具もそろえなくちゃならない。だから、下のチャートではその辺の雑事はいっさいはぶき、目的となるアイテムの入手とボスキャラとの戦いのみで構成してある。

なお、ミノタウロス以外のボスキャラは倒さなくともクリアできる。かなり時間がかかるけどね…。

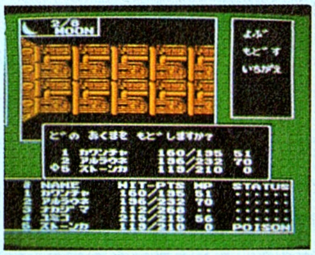
ゲームの進行をスムーズに運ぶテクニックを2つばかり御紹介

まずは、何事も出だしが肝心、ということでスタート直後にお金をたくさん得られる方法から。スタートして、まずはミコンの街にある宝箱を取りに行く。中身は500魔貨と宝玉がひとつ入っている。取ったあと、すぐマッパーの魔法を使い、そして回復の泉で回復させる。このとき、手持ちのお金は少し減り、アイテムは持っていないという状態のはず。そして、もう一度宝箱のところへ行くと、なんと宝箱は復活、また中身が手に入り、その時点で1000魔貨近いお金があるワケだ。

仲魔がSTONEやPALSYになったとき、簡単に回復させる方法もある。一度魔界に戻すのだ。そうするとクリンクを使わなくてもPALSYなどから回復し、しかも失ったHPも歩くごとに回復するのだ。



○最初から1000近いお金があれば、いきなりいい装備をつけることができる。便利だなあ



○クリンクの魔法が使えないときにこの方法は絶大な力を発揮する

すべてのボスを倒し、すべてのアイテムを取るための最短ルートだ

START

1. ダイダロス8F ミコンの街にて装備をそろえる
2. ダイダロス7～1F 塔内を降りていく。レベル12が目標
3. ダイダロス1F ミノタウロスと戦い、しず玉入手
4. ダイダロス3F ガルの盾を取りにいく
5. ヴァルハラ1F ガルに盾を渡し、ビエンに入る
6. ビエン2F タバサの像を取りにいく
7. ビエン4F メデューサと戦いおうしのキー入手
8. ビエン2F 石化の解けた長老から周遊券を入手
9. ヴァルハラ1F ガルからロルの魔除けを入手
10. ビエンを抜け、ヴァルハラの回廊へ入る
11. ヴァルハラ1F、B1F アメジストを入手
12. ヴァルハラ1F ラグの店でアレスの首飾りを入手
13. ヴァルハラB1F リックを助け、リックの腕輪を入手
14. ヴァルハラ1F ロキと戦い、あら玉を入手
15. マズルカの回廊へ入る。ビエンからも行ける
16. マズルカ8F ガイアから銀のレリーフを入手
17. マズルカ3F 銀のレリーフを使い、道を開く
18. マズルカ3F ヘカーテと戦い、ふる玉入手
19. マズルカ3Fのエレベーターで炎の腐海へ入る
20. 炎の腐海B2F イザナミの玄室でイザナミの衣入手
21. 炎の腐海2F ブルーシーと戦い、いななきを入手
22. 炎の腐海1F ルースの小びんを入手
23. 炎の腐海1F セトと戦い、シシの盾を入手
24. レベルによるが、ヒノカグッチの剣を入手したい
25. アンフィニ4F ホーリーの壺に関する情報を聞く
26. 炎の腐海2F ホーリーの壺から白龍の玉を入手
27. アンフィニ2F 霧のよろいを手に入れる
28. アンフィニ2F ダフネのかんむりを入手
29. アンフィニ1Fより、赤の塔へ入っていく
30. 赤の塔を8Fまで登る。いよいよ決戦近し！
31. アンフィニ8F ルシファーとの最終決戦！



裏DDS特集

見事ルシファーを倒すことができた諸君。これでＤＤＳの世界が終ってしまったと考えるにはまだ早い。エンディングが終り、エンドマークが出たらそのままにしておこう。待つこと４分30秒、画面の右下に「し・か・し………」というメッセージが表示されるはず。そうしたらスタートボタンを押せ。タイトル画面が現われる。これこそ裏ＤＤＳのタイトル画面なのだ。あとは表面と同じようにスタートし、ポイントを振りわけてゲーム開始！

Q 表面、裏面の具体的なちがいを教えて下さい。まさかマップがちがうなんてことはないでしょ。

A マップは同じだけど、一部のイベントの場所がかわっていたり、敵が強くなってたりするのだ。

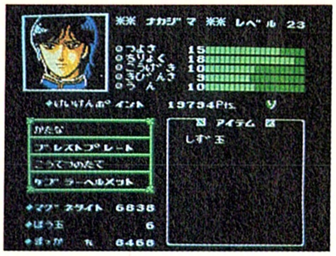
ＤＤＳの裏面は、はっきり言ってとんでもないモンである。いかにとんでもないもんか、実例をあげて紹介するので、これからプレイしてみようと思っている人は必ず読みなさい。

その１……敵が強くなっているだけじゃなく、月対応による能力差も大きくなっている。

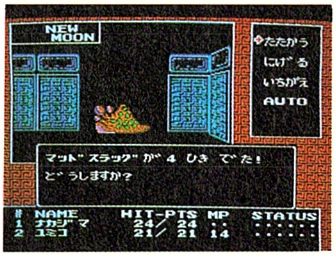
これはスタート直後に、マッドスラッグと戦ってみるとよくわかる。新月のときのマッドスラッグの強いこと強いこと。レベル３ぐらいじゃ歯が立たないくらいだ。だから、序盤戦は、ゲームオーバーになるのを覚悟でつっこんでいき、ひたすら経験値をかせごう。

その２……イベントの位置が大幅に変わった。とくにダイダロスとビエンが極端。

表面でスタート時８Ｆにあった宝箱はなんと６Ｆに行ってしまった。素手で降りていかなきゃならないし、回復の泉は４Ｆに、邪教の館は７Ｆに行ってしまった。とってもキビシイ序盤戦になるのだ。



◐経験値の右にある「Ｖ」の文字が裏面を表す。もちろんパスワードでコンティニュー可能



◐とっても手におえないマッドスラッグ。強い攻撃力があるし、しかも固いのだ！



◐なにが悲しくて、こんなところに宝玉を取りにこなきゃなんないのっ！ うーっ、大変だ

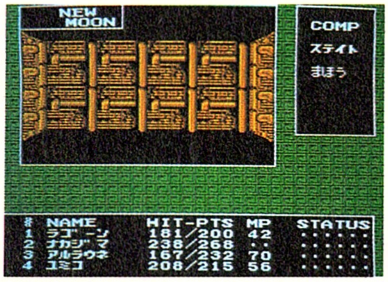
Q くまなく探しても、ヴァルハラのアメジストがみつかりません。もしかしたら、もともとないのでしょうか。他にもなくなったイベントを教えて下さい！

A その通り、裏面ではヴァルハラのアメジストはないのだ。なくなったのはこれだけじゃない。ヴァルハラのラグの店もないし、他にもいっぱいあるのだ。

裏面のたちの悪さはこんなところにもある。ヴァルハラのラグの店とアメジストがないということは、アレスの首飾りがヴァルハラで手に入らないだけじゃなく、ＨＰが危うくなってきたとき、ラグの店でりゅうのヒゲを使い、ＨＰ回復なんてこともできなくなったのだ。

他になくなっているイベントは、ルースの小びん（表では炎の腐海１Ｆにあった）や霧のよろい、ダフネのかんむり（両方ともアンフィニ宮殿２Ｆにあった）もなくなっている。まあ、ルースの小びんはなくても、マッパーで扉が開く場所は表面と同じだし、霧のよろい、ダフネのかんむりもさして必要はない。

あわてふためかないで、じっくりとプレイして、進んでいけばいいのさ。



◐本来ならここにアメジストがあるはずなのに、来てみたらなにもないっ！ それだけ難しいってことなのだ、裏面は！

Q 敵が強すぎるっ！ やっとの思いでビエンをクリアしたというのに、マズルカの敵はあんまりにも強い。なんとか効率良く進む方法はないもんでしょうか。

A まともに進もうとするのがいけない。いきなりアンフィニに行って、強い仲魔を連れてきちゃいなさい。この手は表面でも使える有効な攻略法なのだ！

仲魔はその能力が高くなればなるほど、作るために必要なナカジマたちのレベルが高くなる。自分が強くないと、強い仲間を連れていけないということだが、ならば作らずに、仲魔にしてしまえばいいのだ。

ビエンをクリア後、アンフィニまで一気に飛んでしまおう。そしてワイバーンやウェアウルフ、ラミアなどの仲魔になる悪魔が現れるのを待つ！ もちろん複数でなく、１匹だけのをだ。現れない場合、当然逃げるのだが、能力が低いので逃げられないこともしばしば。そんなときはあきらめるしかない。やられてしまおうと何だろうと、つかまえるまではあきらめないことが肝心だ！

裏面ではかなり有効なこのテクニック、もちろん表面でも強力だ！



◐目指すは３種類の魔物、ワイバーン、ウェアウルフ、ラミアだ。このように１匹だけで現れるのをひたすら待つ！！

覇邪の封印　インドラの光　星をみる人

アスキー／￥5800／カセット　コトブキシステム／￥5300／カセット　ホット・ビィ／￥5300／カセット

ロマンシア　ミネルバトンサーガ

東京書籍／￥5300／カセット　タイトー／￥5500／カセット

回答者 DEKU・きんぐ・村上

去年の秋に発売されたRPGを冬休みに一気に片づけよう！なんて思っている君に贈る"お正月RPG大特集"。大詰めは、5本のソフトで締めくくりだ。それぞれに深い謎を秘めた一級ロールプレイングの秀作が揃っているから、こいつを見なきゃクリアは無理！　必本独自の"会心の一答"で、スカッとプレイしよう。

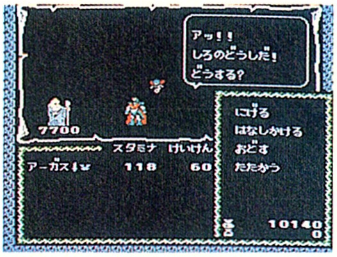
覇者の封印

Q 知名度の上手な上げ方、下げ方ってありますか？　また、その利用法は？

A レベルが上がれば調整は簡単だ。＋→－→＋という順番でのゲーム進行がいいだろう。

このゲームは、進行上どうしても悪者（知名度が－になる）にならざるを得ないという場合が出てくる。

たとえば"怒りの鏡"を手に入れるためには、ウンムタクという敵を倒さなくてはならないんだけど、こいつを殺すと、な〜んと－1000なのだ。でも、よっぽどレベルアップしていない限り、このアイテムを持っていないとまず勝てない。つまり、どうしても知名度を－にせざるを得ないということだよね。こういう場合、知名度が－になったら思いきって悪いことをしまくるというのがいい。商人だろうが聖騎士だろうがどんどん殺しまくってお金をためまくるとかね。レベルさえ上がれば知名度を上げるのは簡単だから、あまり気にしないこと。



○ただし、知名度が－のときは絶対に白の導師に話しかけてはいけない。痛い目にあうよ。

知名度が下がるモンスター一覧表

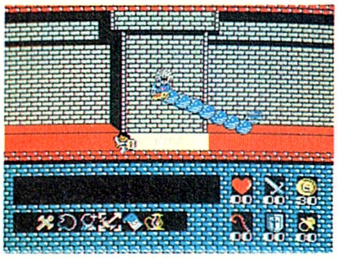
旅　人
商　人
聖騎士
白の導士
シャオウホウ
ウンムタク
ヨウリキタイセン
カンヨウ
センピ
ハンジョウ
コンキンジョウ
ナガーベ

ロマンシア

Q セリナ姫がまた奪われたよ！　この先どうなるの？

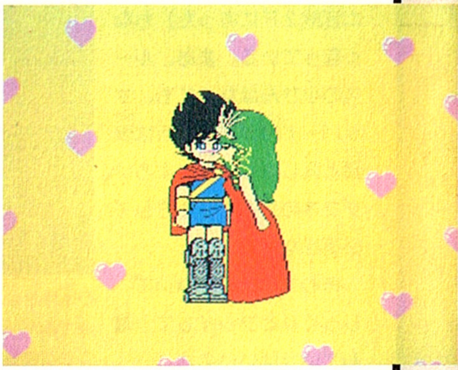
A エンディングが見たいなら、もう一度旅に出るのです！

とってもカワイイセリナ姫をやっとの思いで救出できたと思ったのに、たましいを抜き取られちゃうなんてヒドいよね。これまでの苦労が水の泡じゃないか！　などと怒っている人も多いハズ。でもストーリーとしては充分におもしろいんじゃないかな？　つまり、なぜセリナ姫のたましいが抜き取られてしまったかというと、それは、まだフレディ王子のモンスター退治が終っていなかったからなんだよ。溶岩城の中に潜む最強で最後の敵を倒すまでは、セリナ姫はおろか、ロマンシア王国にもアゾルバ王国にも平和は訪れないんだ。がっくりと気を落とさないで、もう一度旅に出るんだ！　溶岩城に行くまでの迷路にはかなり手こずるかもしれないけれど、今度の旅はそれほど難しくないはず。これまでの旅でだいたいのことはわかっているものね。



○コイツが最後のボスだ！　気をぬかないで頭を狙って剣を突き差し続けるのだ！

最後の敵はそれほど強くない。と、いってもやはり並のモンスターとはわけが違うから"寿齢の薬"が絶対に必要となる。空中をぐるぐると飛んで攻撃してくるのだが、その攻撃してきた時が勝負だ。今度こそセリナ姫を本当に救ってあげようぜ！



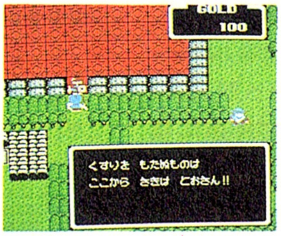
○念願のエンディング。セリナ姫がフレディ王子にキスをしてくれるんだ。いいなぁ〜

インドラの光

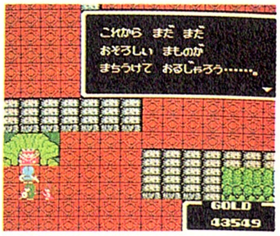
Q ファレイの国の王様に会うことができません！　どうしたら会えるんですか？

A はっきり言ってキミにはRPGは向きません。でも、親切な回答者は期待を裏切らないよ。

ファレイの王様に会えないなんて……。そんな悲しい質問はやめてよ！　何でそんなことがわからないのって言ってやりたいけど、まぁ、ゲームを始めてから最初に当たる謎から許してあげましょ。答えは簡単です。王様に会うには〝まほうのくすり〞が必要なのです。で、その薬なんだけど、それにはバベルの山の洞窟に住むドラゴンのキバがなければなりません。ドラゴンを倒してキバを取ったらリキュームの町の薬屋で〝まほうのくすり〞を調合してもらうのです。わかったかな？　ちなみにドラゴンを倒すためには、〝ぎんのや〞と〝おうごんのゆみ〞が必要です。〝ぎんのや〞は洞窟にあり、〝おうごんのゆみ〞はファレイの城で買えます。



○〝まほうのくすり〞を持っていないと絶対に通してくれないよ

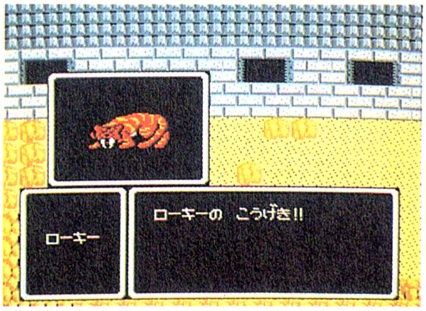


○王様は話のわかる、とっても良い人なんだゾ！

Q 伝説の勇者〝ローキー〞を見つけることができません。彼の〝たましい〞しかないのです。

A 彼は既に死んでいるのです。たましいを呼んだら、〝リラフ〞の術を使うのです。

伝説の勇者〝ローキー〞は故人なので、その〝たましい〞を呼び寄せ、生き返らせてあげなくては味方につけることはできません。この質問では〝たましい〞を見つけることには成功しているみたいなので、あとは、復活させてあげればよいだけですね。ではどこで復活の術〝リラフ〞を使えばよいのか？　〝リラフ〞は故人の墓の前で使わなければ、その効果は得られません。〝ローキー〞の墓はどこか？　それは〝デスノスのはかば〞なのです。シンシアの町の南にあるその墓場に行ってみなさい。以前は2つしかなかった墓石が3つに増えているハズ。それが彼の墓なのです。



○〝ローキー〞はとにかく強い。味方につければ百人力だ。〝てんのつるぎ〞を装備できるのも彼だけだ

ミネルバトンサーガ

Q せこせこお金をためるのってすごくめんどくさいんだけど、何かいい方法ないんですか？

A そういう無精者のために、必殺のG無限増殖技を教えてあげましょう！

このゲームは、画面が変わると前の画面の宝が復活するというパターンが多いんだ。たとえば、ローランの町の下の方にあるモルトの町。この町のやや下に悪霊の森というのがある。この森にはイドというとてつもなく強い怪物がいるんだけど何とか苦労してこいつを倒そう。すると、下の方へ行けるので迷路に入るのだ。そこの迷路内には〝暗黒の書〞などのアイテムがあるのだけれど、それらといっしょに13000Gも入っている宝箱があるのだ。これを取り一旦外へ出よう。そしてまた森の中の石碑のところまで行くと、今度はイドが出てこないのだ。でも迷路内のアイテム・宝箱などは復活しているので、またまた13000Gが手に入る。これをくり返せば、あっというう間に金持ちになれるのだよ。

それからもう一つ。簡単なG増殖技を教えよう。まず、サイナス城の廃虚へ行く。この城は1F・2Fに宝箱が数個あって、全部取るとアイテムやGがけっこうな数になるのだ。そしてこれも同じパターン、一旦お城の外に出て、また入ってみると宝箱がちゃ〜んと復活しているのだ。これまた何回でもできるからGの無限増殖ができるというわけだね。

と、いうように、このゲームでは画面を1回変えると宝箱が復活しているというパターンが多いのだ。これを利用してお金をためるのが一番安全で手っとり早い方法だろうね。

この2つの他にも無限増殖技が使えるところがあるかもしれないから、自分でもいろいろためしてみると見つかるかもしれないよ。

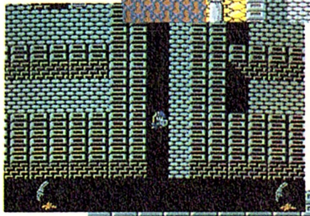
お金をためて装備をととのえ、楽に戦ってしまおうぜ。



○まず宝箱を取る。なるべく金額が多いところでやる方がいいと思うよ。



○取ったら今度はえっさかほいさと今きた道を引き返すのだ…



○一旦外に出て、またすぐに中に入ってみよう。すると…!?



○じゃ〜ん!!　なんと宝箱が復活しているではねーの！

星をみるひと

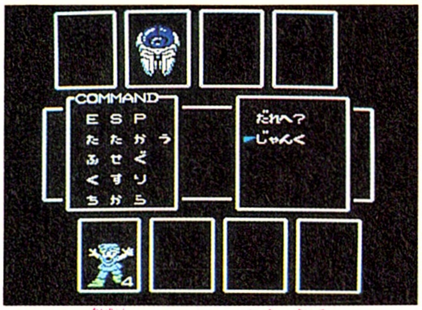
Q 「星をみるひと」を始めたのですがすぐ死んでLVがなかなか上がりません。どうすればいいの。

A 「じゃんく」と「ふらっか」この2匹がお得意様。他の敵に会っちゃったら迷わずやり直そう。

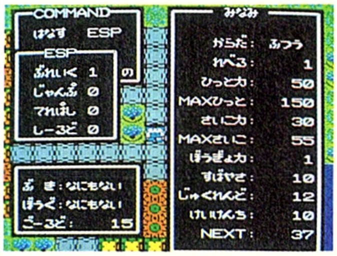
「星をみるひと」は、最初はLV0。つまり、お金もなければ武器もない。主人公の「みなみ」君（この子は男の子です。女の子と思ってた人、漫画の読み過ぎですよ）はサイキックだから、本当なら超能力攻撃もできるんですがLV0では何もできません。ここでやれるのは、素手で戦うことだけです。ただし、LV0の「みなみ」君が勝てる相手は「じゃんく」と「ふらっか」くらいのもの。「さらまんど」も勝てるんですが、こいつはたまに「かりうの薬」を投げつけてきます。これをやられたら、LVの低いうちは絶対死にます。そのことを頭に入れて戦いましょう。

そして、強い敵とも出会わずに、何度も体力を回復させながら経験値を10にしてください。待望のLVアップです。LV1になれば、「さいこぼーる」という攻撃の超能力が使えるようになります。まだ「さいこ力」が低いので体力回復が何度も必要ですが、LV0の時に比べたらはるかに楽です。そして、ためたお金で武器・防具をそろえていくんです。

もしLV0で「ふっかつしゃ」「ちぇいさ」などに会ったら迷わずにリセットしましょう。それしか手はありません。



○みなみの体力は40＋Xという意味。相手からは6しかうけてないのでまだまだ大丈夫。攻撃あるのみ！



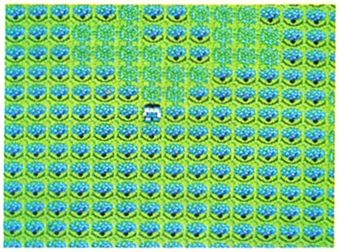
○LV0から始まるから経験値10でLV1だ。ここからはESPも使えるからずっと楽だぞ！

Q 「あいむ」のくすりができません。「えくの実」はどこにあるのですか？

A まずはLVをあげてからMAPの中を歩きまわる。そうすることが「星をみるひと」の基本。

「でうすの村」は、病源菌に冒されていて、「あいむ」の薬がないと村の人が何も情報をくれません。「あいむ」の薬は「あえの実、るくの実、えくの実」をこの順で調合してもらうことができます。

RPGはLVを上げながら謎解きをするゲームです。まずはLVを上げてください。そして、マップの中の行けないところや、敵が強すぎてこちらが死んでしまったところなどにどんどんチャレンジしてください。「でうすの村」から右下の方に行くと広大な森があります。この森のいたるところにかくし部屋が「でうすの村」と同じようにあるんです。その部屋の中に「えくの実」と「ういの実」のなってる木があります。すぐ見つかるよ。



○でうすの村から南東に進んだ森。どんどん南へ行けばかくし部屋に入ることができるよ



○あいむの薬をつくることができる「えくの実」だ。4個まで持てるから取っておこう

Q 仲間が見つかりません。でうすの村でヒントをもらったけど"南の地下"ってどこですか？

A ちょっと苦労するけど、ガマンして探せばわりとわかりやすいところで見つかるはずです。

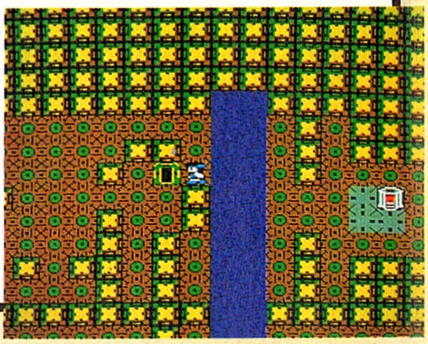
まず最初に見つけるのは「しば」という男の子。この子はJUMP能力に優れていて、みなみが飛べないところでもヒョイヒョイ飛んで行けるんです。また攻撃の時も直接ダメージは与えないが、気絶させてしまったり、相手を遠くに飛ばしたり、あるいは早い段階で防御できたりと、なかなか頼りがいのある仲間です。

さて場所ですが、あーくCITYからみなみを連れ出したというでうすの村の男が「南の地下にとらわれている」とヒントをくれます。この南の地下というのがわかりにくいのですが、まうすの村に入り口のある地下ではないんです。でうすの村から南東に行くと、ういの実が取れる広大な森がありますね。あの森を右はしからどんどん南へ下るんです。そうすると、入口が見つかります。ここは地下迷宮になっており、お金やブルーIDカードなどが落ちています。また、エレベーターが動くようになる古い発電機もあるので、ぜひスイッチを入れておいてください。

発電機は入り口からすぐ北の方にあります。そして、その発電機の左側に1つ入り口が見えるんです。この入り口からさらに下に入ると小部屋になっており、そこにしばが捕われているんです。

このゲームの地下は入り組んでいて、出口と入り口が必ずしも同じではないので気をつけてください。見つけたらすぐにセーブして、パスワードを聞いておけば安心ですよ。

○右に見えるのが発電機。この入り口から下へ行くと"しば"がいるよ





ロールプレイングゲーム必勝本III

■本郷アキラ■A5判■定価1600円

パソコン・ロールプレイングの最新・話題ソフトの必勝法を、豊富な画面写真とイラストで解説。

●収録ソフト

ウルティマⅣ、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ジーザス、シルフィードほか



既刊好評

ロールプレイングゲーム必勝本II
■A5判■定価1600円

シミュレーションゲーム入門②テクニック編
■A5判■定価1700円

シミュレーションゲーム入門①スタート編
■A5判■定価1600円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本②
■A5判■定価980円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本①
■A5判■定価980円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本③

■パラダイム■A5判■定価 980円

●収録ソフト

ザナドゥ、ドラゴンクエストII、アシュギーネ・虚空の牙城、アシュギーネ・復讐の炎、信長の野望・全国版、グラディウス2、バットマン、魔界島、ハードボール、アニマルランド殺人事件、プロジェクトA2ほか

好評発売中

ザナドゥ!!ドラクエII!!
最新ゲームの全てがわかる!!



宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。



ゲームブック ザナドゥシナリオII

■日本ファルコム㈱ 宮本恒之■B5判■定価880円

大好評ゲームブック・ザナドゥの続編。骨だけの亡霊となって甦った魔王ガルシスとの壮絶な戦いが、巨大な地下帝国を舞台に再び展開される。大型サイズで、イラストも大迫力。アイテムカードを使って立体的に楽しめる3Dゲームブック！



発売中!!

ゲームブックザナドゥ
■B5判■定価880円

ザナドゥファイル
■B5判■定価1500円

ロマンシアハンドブック
■A5判■定価980円

さらに完璧なファルコム・ゲーム通になるための奥義書。



ファルコム・バイブル

メーキング オブ・ソーサリアン

■日本ファルコム㈱■B5判■予価1500円

新作ソーサリアンの開発秘話をはじめ、ドラスレ・シリーズのバックストーリー、モンスターマニュアルなど、ファルコムファンはもちろん、全てのゲームプレイヤーへの限りない愛を込めて贈る、メッセージ。

好評発売中

JICC出版局

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

あけましておめでとーっ！ 今年もHIPPONは盛りだっくさんのプレゼントを用意して、キミ達を待っているぞ！ 去年の末から始まったこのプレゼントも、毎号300本のソフトが170名に当たる超太っ腹企画なのだ。応募のしかたはカンタン。毎号ついてくるSUPER GOLDをためて編集部に送るだけ。ためたSUPER GOLDの数によってもらえるソフトの本数が違ってくるぞ(右表)。

30 SUPER GOLD (30GOLD ゴインキョシール1枚)	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD (60GOLD ゴインキョシール2枚)	ほしいソフト2本 抽選で40名
90 SUPER GOLD (90GOLD ゴインキョシール3枚)	ほしいソフト3本 抽選で50名

★ゴールドがそのまま使える!!

去年大人気の「ごいんきょクエスト」についていたGOLDがこのプレゼントに使えるぞ。30GOLDは30SUPERGOLDに相当するから、アイテムを逃しちゃった人もガンバって応募してね。

★ゴインキョシールもそのまま使える!!

「ごいんきょにおねだり」についていたゴインキョシールだって、このプレゼントに使えるんだ。シール1枚が30SUPER GOLDとして計算できるからね。今年もヨロシク!!

今回のFCグッズ



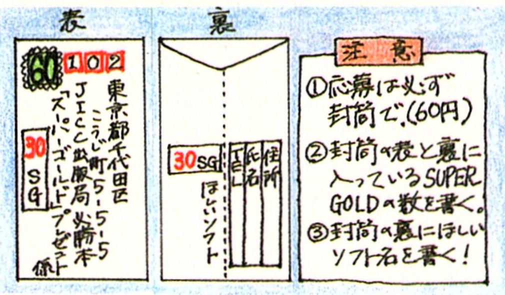
抽選もれの人の中から 3名

ミニコマンダー (ホリ電機)



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは1月22日(金)当日消印有効。発表は来年のVol.6の予定です。

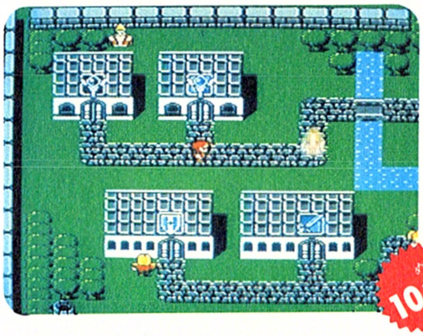




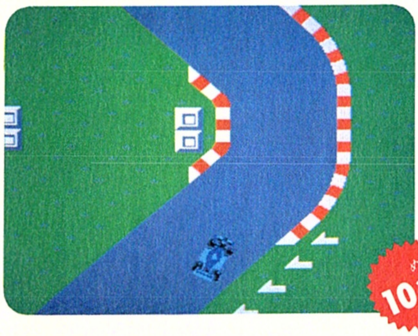
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



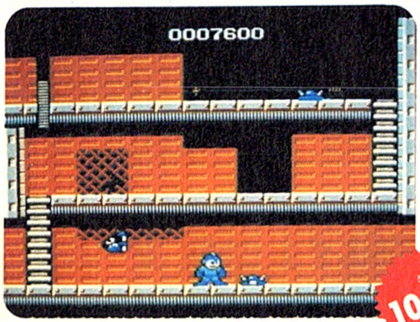
①ファイナルファンタジー（スクウェア） 10名



③ファミリーサーキット（ナムコ） 10名



②ナゾラースペシャル（サン電子） 10名



④ロックマン（カプコン） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分のかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、１月22日㈮当日消印有効。（消印については郵便局に確認するといいよ）

印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、３月４日㈮発売のVol.６のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.22 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ!! 毎号送られてくるン？万通のハガキの中から、みごと選ばれた幸運な人達の名前だよ。今回ハズレちゃった人も、またトライしてね！

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・和田秀樹　岩手県・石橋賢次　秋田県・柴山健志　山形県・下本亮二　茨城県・太田晴美　栃木県・軍司敏明　埼玉県・横田正晴　東京都・大村秀雄　神奈川県・林原良和　富山県・篠田純子　石川県・松岡俊之　山梨県・山本常行　長野県・片山健次　愛知県・内藤和行　京都府・中村一生　兵庫県・山口佳津恵　徳島県・藤池伸也　長崎県・神宮敬悟　大分県・南新誠治　鹿児島県・池畑進之介　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・鈴木直樹　青森県・白石敦史　福島県・藤本洋人　群馬県・本部達也　千葉県・福山美佳　東京都・鶴島靖太朗　神奈川県・山口敦史　新潟県・高橋義孝　福井県・畠中君代　静岡県・中平忠勝　三重県・保坂優一　奈良県・一条智生　島根県・新堂昌子　広島県・神田良行　山口県・金子美子　香川県・河野洋一　高知県・和泉亮二　佐賀県・杉村由香利　熊本県・土山大次郎　沖縄県・佐野庄津　他30名

★ほしいソフト３本

岩手県・乃生良行　宮城県・盛田信匡　山形県・岩槻隆夫　茨城県・森山秀樹　栃木県・東本敬子　埼玉県・佐野篤史　東京都・片倉崇之　富山県・姉崎明彦　岐阜県・佐藤栄介　滋賀県・西村和之　大阪府・浜田栄子　和歌山県・真子乾一郎　鳥取県・野口俊夫　岡山県・石塚和子　徳島県・三浦大貴　香川県・岩崎宏子　愛媛県・山口祐太朗　福岡県・田島信也　長崎県・峰岸広志　鹿児島県・渡辺克郎　他20名

★ロマンシア下じき

秋田県・山田宏次郎　千葉県・長谷川隆志　神奈川県・五島忍　石川県・山本玲子　静岡県・羽田喬　兵庫県・高城正顕　奈良県・水口伸二　高知県・鈴木壮太　宮崎県・村田恵津子　沖縄県・山田由起夫

アンケート・ハガキ・プレゼント

★エキサイティング・ベースボール

青森県・小田健太　栃木県・中平武彦　東京都・馬場しげる　新潟県・矢貝進二　愛知県・山本剛史　京都府・浜村哲也　広島県・高石聡　愛媛県・明石直徳　長崎県・北山慎太郎　熊本県・坂田直子

★ルパン三世

山形県・石川真理　群馬県・野呂泰弘　富山県・石倉忠道　和歌山県・平原寛史　大阪府・石渡勝一　山口県・瀬戸弘樹　香川県・前川雄太　福岡県・松田保幸　宮崎県・深沢正宏　沖縄県・鈴木新一

★エアフット

北海道・下山勝美　茨城県・渡辺尚志　神奈川県・三宮大輔　山梨県・上森康之　静岡県・重信昭夫　兵庫県・谷直人　鳥取県・船越隆彦　岡山県・脇本清貴　広島県・中久保英三　佐賀県・合沢ゆたか

★ファザナドゥ

岩手県・横山有広　山形県・堀井健吾　埼玉県・湯村貞男　石川県・阿川宗信　岐阜県・赤尾敏行　京都府・陰山孝　和歌山県・梶本進一　島根県・花野京次　高知県・田村良久　佐賀県・大西芳晴



スポック文二のテクニックマスター講座

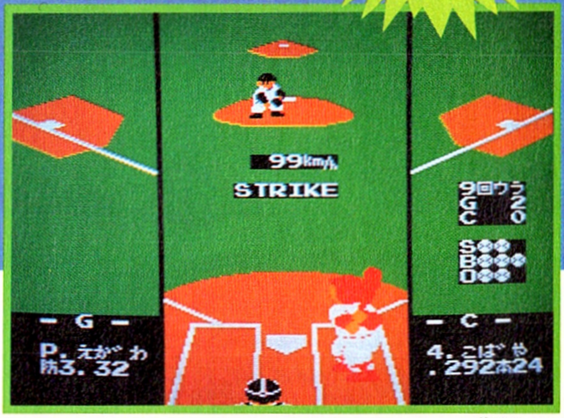
第1回出版社対抗ナムコットゲーム大会優勝者!!

CASSETTE
ナムコ／¥3,900
12月22日発売

プロ野球ファミリースタジアム'87

COMだろうが人間だろうが勝たせます

投高打底のファミスタ'87では、1点を争う投手戦が予想される。今までのように1発ねらいの大味な野球では通用しないのだ！ 細かい基本プレーの積み重ねが勝利への道だ！



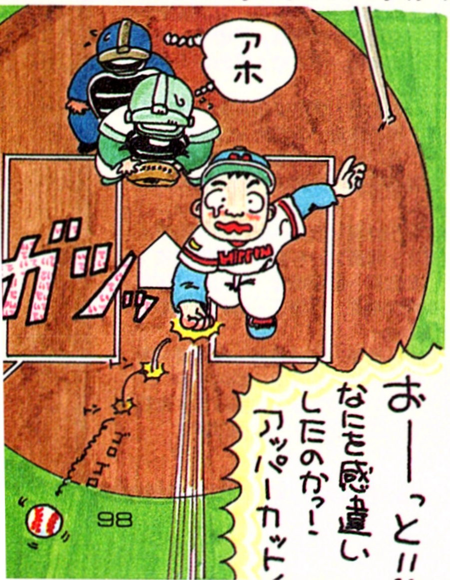
◎'88のファミスタライフ。泣かずにいこう！

Ⓒ(株)ナムコ

打撃編 先手必勝!!先発ピッチャーを打ちくずせ

1 ダウンスイング&アッパースイング

ダウンスイングとアッパースイングがあることは、みんなもう知ってるよね!! 基本的には、ホームラン狙いの強打者には、アッパースイング。足の早い打者や飛距離の出ない下位打者には、ダウンスイングって事になっている。特に、走者1、3塁で得点のチャンスなんて時には、ダウンスイングで決まり!! だけど、注意してほしいのは、✚の下を押したら必ずフライ、上を押したら必ずゴロってワケじゃない。その確率が高くなるって事なんだよね。




◎足が早い左打者は三遊間狙いのダウンスイングが基本！

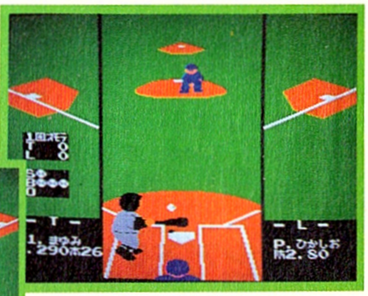

◎1発が狙えるホームランバッターは、アッパースイングで振り回そう！ 犠牲フライがほしいときにもアッパーだ！

2 オープンスタンス&クローズドスタンス

確実にジャストミートするためには、左右のステップが大切。特にファミスタ'87では、バッターボックス内の前後の動きが少なくなったから、この左右のステップってのがさらに重要になったんだよね。内角にきれ込んでくる変化球なんかは、ただ立ってるだけじゃ絶対にジャストミートできっこないぞっ！ 前のファミスタではバッターボックスの一番前に立って、カーブの曲がりっぱなをひっぱたいてやることができたけど、今度はそうはいかない。投手の投げた変化球に合わせて、✚の左右を押して調正してやらなければ、絶対に打てない！ まずは変化球を見きわめる目を養ってゆこう!!


◎きた球を確実にミートすることが大切。打席内を左右に動き回ろう！

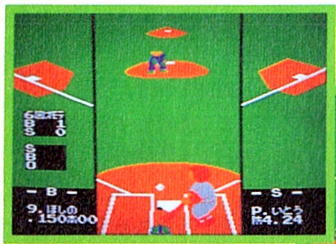

◎インコースにキレ込んでくるシュートはベースから離れて打とう

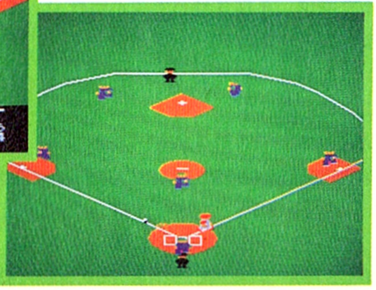

◎ちょっとぐらいのボール球でも、バットの真シンでとらえることができるぞ！

3 下位打線はネバリまくること



下位の打者は、たとえ打ってもヒットになる確率はかなり少ない。ましてやホームランなんて、期待する方がまちがってるってもの！　だから、もうこの際はねばりにねばって、四球が出たら大もうけ!!　とにかく、下位打線は打つことよりも、相手投手に球数を多く投げさせることを考えよう。2ストライクに追い込まれたら、バットを出すタイミングを少しおくらせてわざとファウルを打つカット打法を覚えておくとすごく便利だ！　カット、カットでねばれば相手投手は、スタミナを消耗してボロボロになってしまう。おまけに流し打ちの練習にもなるってワケだ！



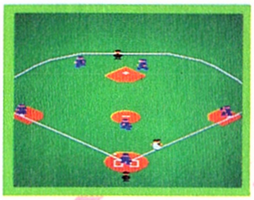


○カットがバントになんないようにしっかり振りきんなきゃダメだぜ！
○うまくいきゃあ、ライン際を抜くヒットになる。もうけもんだね

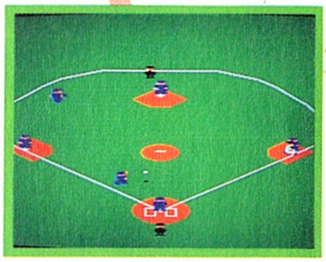
4 かとり・やまだの逆方向バッティング



○バッティングには定評があるかとり。流し打つつもりでスイングしてみよう！



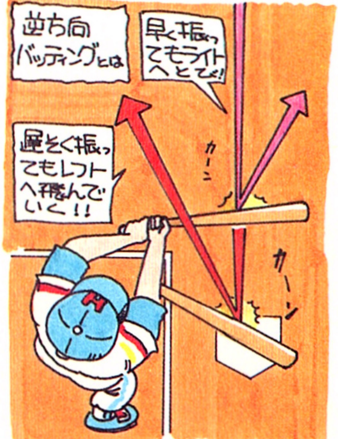
○右方向に飛んでくはずの打球がなぜか三塁方向へ。逆に打球が飛ぶのだ



○意表をつかれたピッチャーは、打球の処理にまごつく。運が良けりゃ内野安打だって狙えるぞっ！

どーゆーわけか、全然わからない。だけど、かとり、やまだ、ぼすこの右下手投げ投手3人が打者になった時だけは、打球が打った方向とは逆に飛んでしまうんだ。

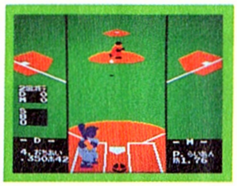
もし、チャンスの時に彼らに打順が回ってきたら、すかさずタイミングをずらして打ってみよう！　相手は、不意をつかれておおあわて、きっと打球の処理をまちがえてくれるにちがいない!?



5 大物ピッチャー攻★略★法



VSらいあん



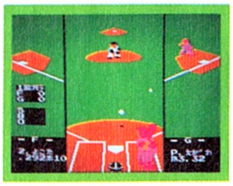
○169キロの速球だってシンでとらえれば本塁打を打てるのだ！

武器▶直球

メジャーのらいあんをはじめとする速球派のピッチャーは、緩急をつけられるとすごく打ちづらい。だから、はじめから速球なら速球と決めて、そのタイミングで待つ。投げた瞬間、音で速球かどうか判断し、狙い通りならバッチリ！　緩い球ならカットだ！

同タイプの投手
りげと(M)
こんど(D)
たかの(S)
ぴぴ(N)

VSえがわ



○えがわ級のピッチャーはデッドボールをねらいにいくのも手だ！

武器▶カーブ

今度のファミスタではカーブ主体のピッチャーがほとんど。狙い球は武器のカーブにしぼろう。プレートの位置と、そのピッチャーの変化の具合から、球スジを判断して打席の位置を決める。そして思いきりよくスイング。外角のボールには手を出すな。

同タイプの投手
くどう(L)
すきもと(D)
まつうら(F)
なかにし(T)

VSひかしお



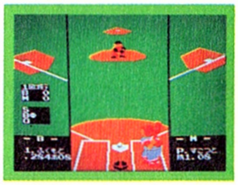
○ひかしおタイプのピッチャーはいちばん打ちづらい。ヤマをはれ

武器▶カーブ・シュート

ひかしおみたいにカーブ、シュート両方使える、技巧派タイプのピッチャーは、もう大ヤマをはるしかない！　ピッチャーが投げた後、打席内をチョロチョロ動いてバットを振り回すより、はじめっから的をしぼった方がいい。できるだけねばるのも大切！

同タイプの投手
きたへふ(C)
ふしもと(R)
にうら(W)
きやらが(N)

VSすこつと



○スローボールがきたら見逃せばいいだけ意外にラク勝なのだ！

武器▶フォーク

フォークが10以上のピッチャーは、スローボールがきたらほとんど落ちると思っていい。フォークはバットを振っても絶対当たらないんだから、かならず見送ろう。だけど2ストライクと追い込まれて、しかも強打者だった場合は、打ちにいった方がいいね。

同タイプの投手
わたなへ(L)
つだ(C)
うししま(F)
えんど(W)

走塁編 ムダのない走塁が得点力をアップする!!

1 1、3塁は初球から走れ!



◯1塁ランナーが2塁へ向ってスタート! たとえ足が遅いランナーでも、絶対にセーフになるぞ

対COM戦の場合、走者1塁3塁っていう場面ではたとえ何アウトであろうとも、1塁走者を走らせよう。なぜかっていうと、用心深いCOMはホームスチールを警戒してるもんだから絶対に2塁に球を投げてこないのだ!! 前のファミスタでも鈍足で有名だったナムコスターズのぷうかが走ったとしても投げないから、安心して走ろう!

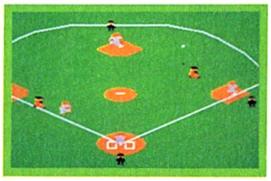
2 守野手の前をウロウロ



これはずるいっ! のほとんどずるちょん技!! 1、2塁間にフライが上がった時、走者を球が落ちてきそうな所まで走らせ、そのあたりで走者をウロチョロさせよう。すると、フライを捕りにきた野手は、このランナーがジャマになってうまく捕球できなくなる。

3 3塁走者はおとりに使え





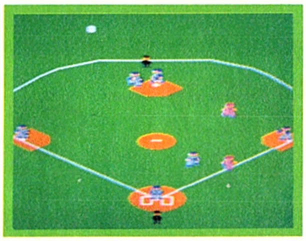
◯本当なら1塁どまりだけど、スキをついてラクラクセーフだっ!!

◯COMが、ボールをホームへ返したら、2塁へ向けてスタート!

走者2塁でヒットが出た! だけどバックホームはできなかった。って時は、1塁3塁ってことになるよね! スコアリングポジションに走者をためておくためには、ここは盗塁して…ってことになる。けど、ここで3塁走者を一瞬ホームに走らせるとCOMはバックホームしちゃう。この間に1塁走者を2塁に行かせれば、盗塁と同じ事! 走者3塁でヒットが出たときも、走者を3本間でウロつかせてからホームインすれば、打者走者は2塁まで行けちゃうぜっ!!

4 フライはハーフウェイで

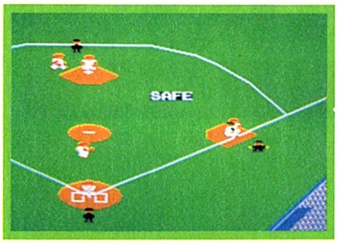
◯ここで待っていれば、相手がボールを取ったとしても、すぐに戻る事ができる



外野フライが上がった時はハーフウェイで待とう! 走者に足がある時なんかは、わざと落してくれる時もあるから深い当りなら2塁ベースのそばまで、あさい当りでもまん中くらいまでは出ておこう!

5 ホームスチール その1

ファミスタ'87では、投手戦になることが多い。つまり点がなかなか入んないってことなんだよね。だからこそ、走者が出たら機動力を生かして積極的に得点していくことが大切だ!! そこで、相手が初心者だったらこのテクニックを使ってみよう。条件は、ランナーが3塁にいて、ボールが1塁に送られている時だ。この時、3塁ランナーは画面に映らないので、一気にホームへ走らせよう。気がついた時はバックホームしても間に合わない。でも、足の遅いランナーでやるとアウトになっちゃうので、足の速いランナーの場合じゃないとだめだよ。この技をやって、もし嫌われても知りません。



◯ボールが1塁にある時は、3塁ランナーは画面に映っていない。チャンスだ!!





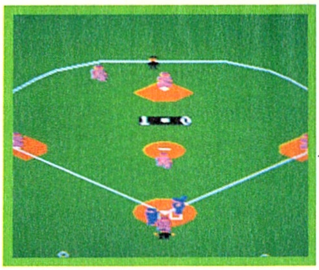
◯3塁ランナーをスタートさせよう

◯気がついた時は、もう遅い!!

6 ホームスチール その2

その1と同じで、相手が初心者の時にやってみよう。ホームスチールされた場合、キャッチャーは✚の下とBボタンでホームベースに入らないと、アウトにできないよね。これって、意外と初心者の人はできないんだ。ひどい時には、キャッチャーが2塁まで走っていっちゃったりする。この技も、あんまりやるとかわいそうなので、ほどほどにしましょう!





◯相手の意表をついて、3塁ランナーをホームスチールさせよう

◯キャッチャーはただ立っているだけ。カワイソウな気もするけどホームインで一点を追加したぞ!!

投球編 ボール球を振らせるのがピッチングの基本

1 VS足のある左打者



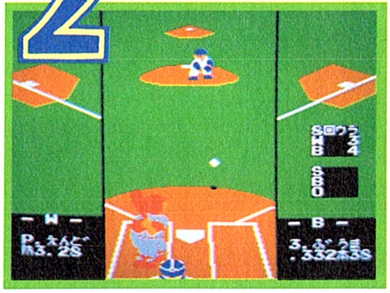
○外角にはボール球を見せ球として使い、カウントを稼ぐには徹底的に内角攻めていこう！

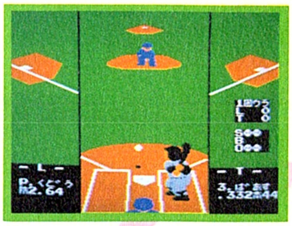


○いちばん効果的なボールが、外角から、打者のふところへ切れ込む変化球だ。これだったら流し打ちはできないぜっ！

足のある左打者は、必ず流してくると思っていい。外角を攻めてボテボテの当たりを打たせても、クリーンヒットを打たれても、足が速けりゃ結果は同じ!! どーせなら、いい当りの方がかえって1塁で殺しやすくなるってワケだから、ここは思いきって内角を狙っていこう!! ファミスタ'87では、変化球の威力がぐっと増しているので、カーブで攻めてゆくのもいい。とにかく足のあるヤツは走者に出られるとうるさいっ!! とにかく塁に出さないこと、出してしまったら早めに始末することだ!!

2 VS強打者

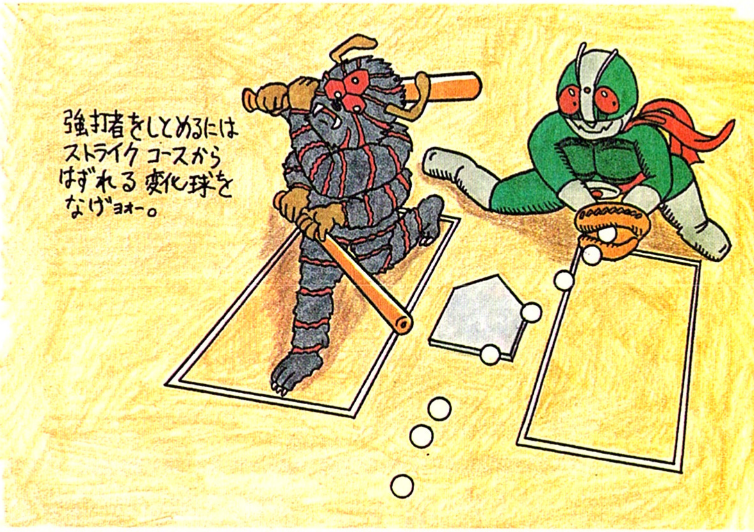




○ビンビンにピッチャーが元気だったら三振ねらいで勝負しよう！

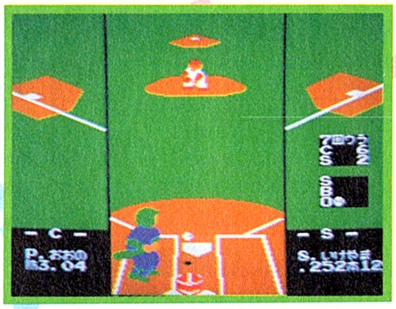
○変化球のキレがなくてどうしても死球をねらえない時は外にはずそう

ほうなあ、ばあす、おちあい、ぶうま、そしてメジャーリーガースのまくが、ばふぃ、しゅみと、こいつらは、たとえバットの先っぽでもホームランにしてしまう!! 卑怯者と呼ばれても、勝つためには勝負をさけて歩かせた方がいい。特にスコアリングポジションに走者がいる時は、フォアボールかデットボールにしちゃおう。まあデットボールの方が投手のスタミナを使わない分だけお得ってことかな。強打者と呼ばれているヤツらは、わりと足が遅いので、次の打者と勝負して内野ゴロを打たせ、ゲッツーを取るのが理想だな。



3 VS下位打線

下位打線は打たせてとる！ 始めっから打ちやすそうな球を投げてやろう。どうせ長打は打ってこないし、もしヒットになったって次の打者でゲッツーを狙えばいいんだしね。3塁に走者がいる時だけきっちり押えてあとはド真中。そうすれば1球で打ちとれちゃうぜ。

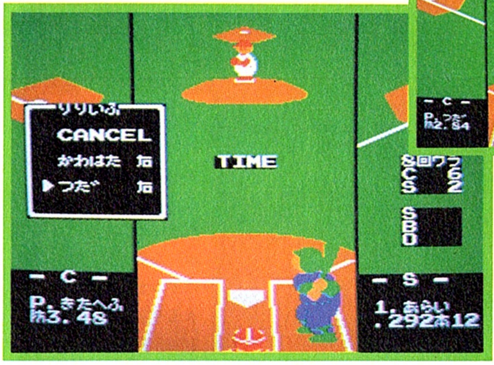


○ピッチャーのスタミナをもたせるためにも、下位打線には初球から打たせてとるのがベスト！

4 早めの投手交代

ファミスタ'87は、ピッチングが勝敗の鍵だ！ あたりまえのようだけど、点数が1点しか入らなくても相手を0点に抑えれば勝てるんだ。当然、ピッチャーの交代というのも重要なポイントの1つだよね。対戦相手が弱いチームだったら、速球が投げれなくてもスローボールで切り抜く事ができるかもしれない。でも、相手が強いチームだったら、情け容赦なく打ち込まれちゃう。そうならないためには、ピッチャーを無理して長く使わないようにしよう。次に、抑えのピッチャーを先に出して、早めのリレーで先発ピッチャーに交代するのもいいね。とにかく、投手の交代を早くすれば、フォークを投げたのに落ちないでホームランを打たれちゃった、なんてことも無くなるよ。

○4回から投げているきたへふは、球のキレがなくなってきた。ここでピッチャー交代！

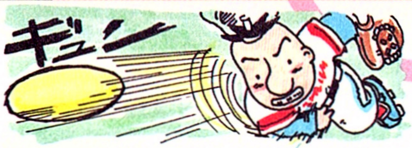




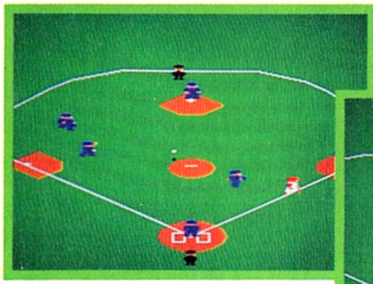
○相手もトップバッターからだし、8回からは迷わず抑えの切り札つだを投入。いざとなったら、もう1人いることだし、ここはガンガンとばしていくのがベスト！

守備編　1点を争う投手戦では固い守りが大切!!

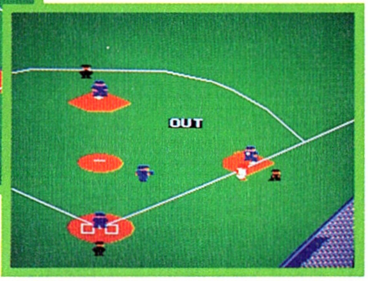
1 速い送球



前のファミスタにひきつづき、守備で最も大切なのがこの速い送球だ。もうこれはファミスタの基本ってゆう感じだね。投げたい塁の✚とAボタンを同時に押す。これが確実にできるようになるだけでヒットの数がぐーんと少なくなるはず。完全にマスターすれば内野安打を0にすることだってできる。それと、足のある走者が1塁にいて、盗塁の危険が大きい時にもこの速い送球が役に立つ。この時2塁にけん制球を投げるのに速い送球をすると、なぜか相手のランナーはスライディングをしない!!

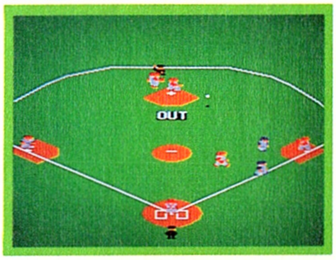


○普通の送球しかできないと、3塁ゴロでもあぶない。ちょっと足の速いランナーだと、送球が間に合わずセーフになる



○速い送球をマスターすればこのとおり。速いランナーでもアウトにできる。このテクニックを利用すれば、かなり楽になるぞ

○速い送球を完全にマスターしよう！　応用できるようになれば、普段は盗塁を許している足の速いランナーだって、全然こわくない

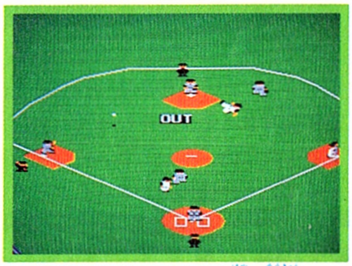


○速い送球を使えば、いつもはできなかったダブルプレーも、しっかりできるっ！



2 内野フライはゲッツーを狙え！

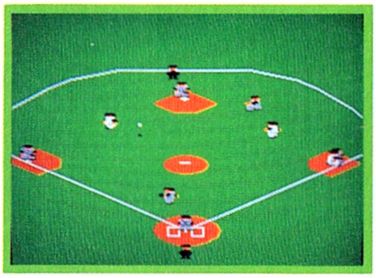
○3塁で必ずアウトが取れるので、後はすばやくボールを2塁へ送球するようにしよう！

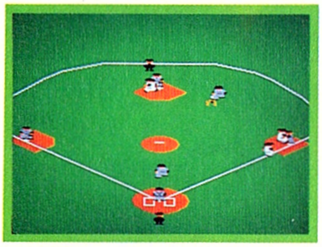


○ちょっとムズかしいけど、速い送球さえマスターしていれば誰にでもできるプレーだ

○内野フライを、わざと落としてキャッチしよう

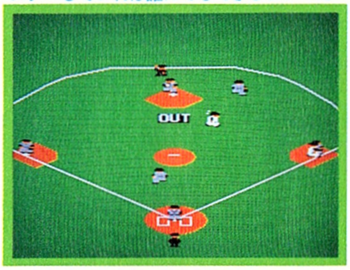






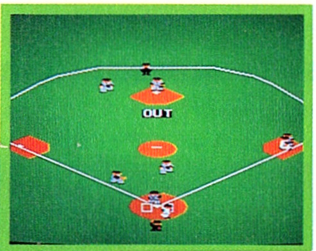
○ボールを取ったら、1番最初に3塁へ送球しよう。ボールを送球する時は、間違って他の塁へ投げてしまわないようにくれぐれも注意すること！

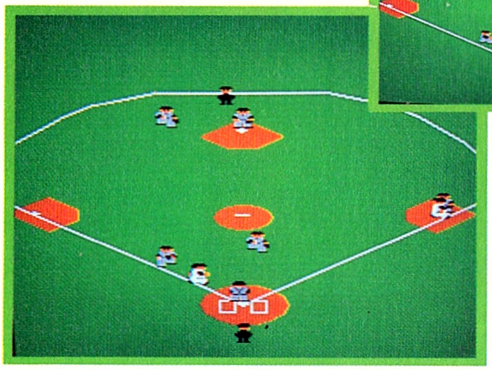
○COMは、ボールを落とすまではベースについたまま離れないから、あわてる必要はない。ボールを確実に取ることだけに、神経を集中させよう!!



ノーアウトかワンナウトで、走者1塁、1塁2塁、満塁の時に、内野フライをわざと落しても打ったバッターはアウトになっちゃうのが本当の野球のルール。どうしてこのルールがあるかと言うと、わざと球を落してゲッツーを取るのを防ぐためなんだよね。だけどファミスタではこのルールがない！　内野フライが上がったら、少し後ろ気味にかまえて、ショートバンドで取ろう。走者1塁2塁の時は3塁→2塁でゲッツー。満塁の時だったら、本塁→3塁→2塁で、トリプルプレーもできてしまう。走者がかなり足のあるやつでも、ゲッツーは確実に取れてしまう!!

3 ひたすら追え！

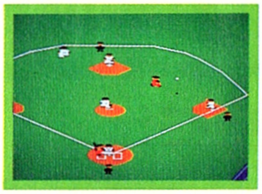




○ランナーを塁間にはさんだら、スライディングするギリギリまでボールを持って追いかけろ!!

○タイミングをはかってボールを投げれば、確実にランナーをアウトにできるぞ！　くれぐれも、送球ミスには注意する

○ランナーと離れている時は、一度ボールを送球してからにしよう

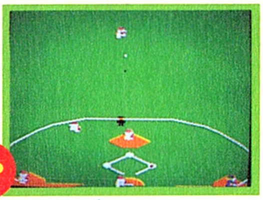


○ランナーとの距離がつまったら、前と同じでひたすらランナーを追え!!

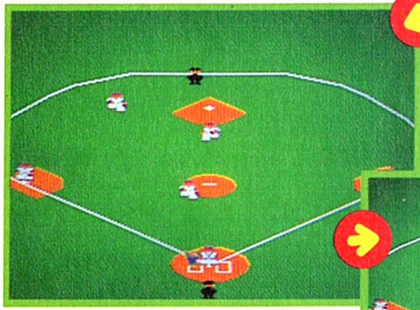


ランダンプレーでやりがちなのが、すぐに球を投げちゃうミスだ。走者をはさんだら、簡単に球を手放してはいけない。よほどの駿足走者でないかぎり守備側の方が速いので、しつこく追いかけよう!!　基本はあくまでも、3塁→2塁、2塁→1塁というように若い塁に向かって追いかけること。また、走者との距離が遠いうちは早めに送球する。走者が向きをかえてももう一度球をバックして殺せるくらいの余裕で投げよう。ランナーとの距離が近い時はギリギリまで追いかけて、走者がスライディングを始めたら送球しよう。1度スライディングを始めてしまえば、走者はもう向きを変えられないのだ。

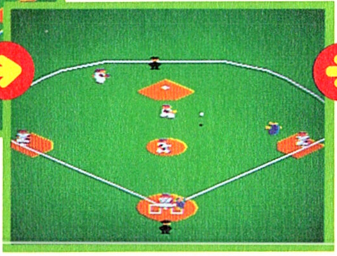
4 1塁走者をひっかけろ！



ヒットを打たれてしまったら、すばやく2塁に返球しよう。四死球の場合でも、2塁にけん制して画面をきり変えよう



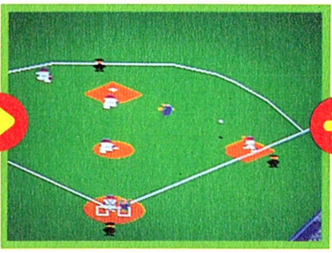
＋の下とBを押して、2塁手をホームに走らせちゃおう。この時「しまったぁ」と叫ぶ



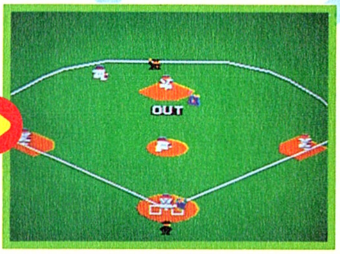
この辺まできたら、ランナーが走らなくても1塁に送球する。でないと失敗してしまう

少しくらいヒットを打たれてもスコアリングポジションに走者を進めなければ、まず安心。相手の心理をするどくついた、このトリックプレーをマスターすれば、若い塁で走者を殺すことができる。

まず、1塁に走者を出してしまった場合、2塁に送球しよう。そして2塁手を突然走らせるのだ。ミスったフリをすれば効果大。相手の走者はしめたと思ってガラあきの2塁へ走り出す。その瞬間、1塁へ送球し、すばやく2塁へ転送。ガラあきだったはずの2塁に2塁手がもどっていてタッチアウトだっ!! 速い送球の応用編だ！

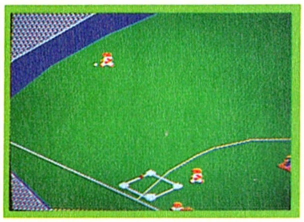


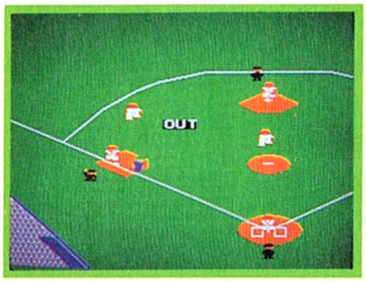
1塁からすばやく2塁に転送する。2塁手は自動的に2塁に戻ってきているのだ



やったぁ!! 2塁ベース上でタッチアウト。走者が戻ったら、はさんでアウト!!

5 3塁で殺す





2塁打性の当たり。走者が2塁を回るのを待つ

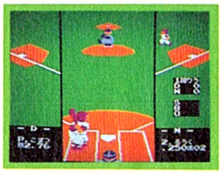
そこで、捕球し3塁へ送球。すると3塁で見事にタッチアウト!! 2塁打も記録されない

守備は頭でするものだ。たとえば、ノーアウト走者1塁でバッターは足の速いヤツ。ここでセカンドゴロが来たら、普通は2塁→1塁に投げるんだけど、それじゃ1塁が間にあわない!! この場合は1塁→2塁の順で送球するんだ。

そうすれば、ダブルプレーになるぞ。敵の選手の特徴をしっかり頭に入れておけば、守備が楽になる。それから、レフトにヒットを打たれたら摑まらずに走者を3塁まで走らせる。2塁を回ったところで捕球し3塁へ送球すればアウトだ!!

6 2塁盗塁はほとんど刺せる

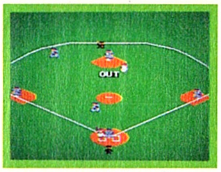
1点を争う投手戦では、ただで走者をスコアリングポジションに進めてしまう盗塁は、かなりダメージが大きい。だけど2塁へ盗塁する走者は、ほとんど殺すことができるんだ。相手の走者が走りそうだなと思ったら、外角に速球でボール球を投げ、2塁へ速い送球をする。これでほとんど殺すことができるが、✚の下とAを同時に押すと送球が速いゴロになり、走者はスライディングできなくなる。



1塁ランナーは、リーグ1足の速いナムコスターズのぴの。スタートをきったぞ！

2塁に速いけん制球。この時、ピッチャーがボールをとってしまわないように！

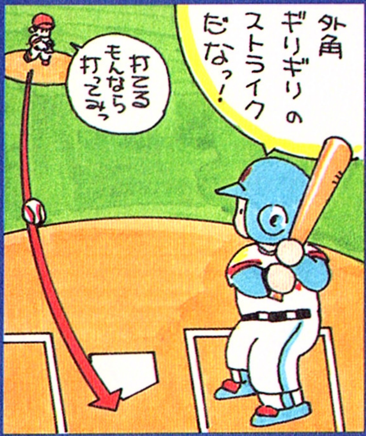




150キロの速球が投げられるピッチャーだったら、この速い送球で、ぴのも刺せる！

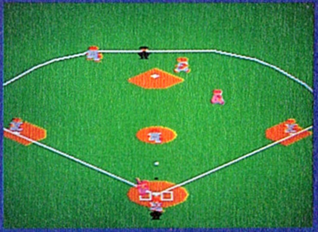
★'87ではここを変えろ

打球があんまり飛ばなくなり、バッターボックスが狭くなってピッチャーがだいぶ有利になった。だからといって、打たせて捕ろう！ なんて思っちゃダメ。1発が減った分、ライナー性のヒットが出やすくなったから、やっぱり基本は三振ねらいだね。バッターに関しては、変化球の曲がりっぱなをたたけなくなって、今まで以上にストライク、ボールを見分ける選球眼をきたえないと攻略はきついぞっ！





これが、おもいっきりいちばん前に立ったところ。これじゃ、外角に逃げる変化球がすごく打ちづらい！ バッター不利だね



1発が減ったので、'87ではスチール、エンドランなど、足を使った野球が重要になってくる。少ないチャンスをものにしよう！



打率の低い右バッターは、1・2塁間ねらいのバッティングをしよう！ 右方向にねらって打てるようになればたいしたもの！ '87はこういう職人芸が要求されるのだ！

BIWEEKLY HIPPON TENNIS CLUB

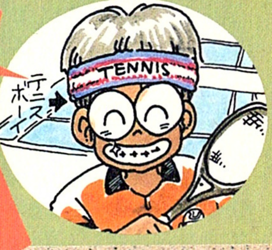
保存版!!

テクニックマスター講座 第3回
ファミリーテニス!!

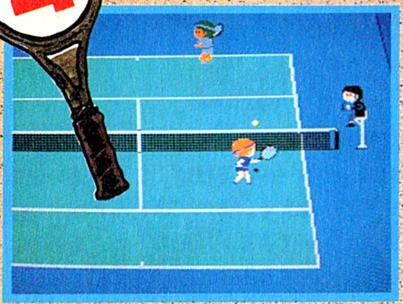
■これでCOMには絶対勝てる!!…かな

いよいよ第3回目はネットプレイの登場!! 基本編はこれで最後だぜ！ 基本を押さえれば最低COMには勝てる。まだ勝てない人は最初から読み直してみよう！ あとはひたすら指の訓練あるのみだぜ！

講師 神和住みそ



LESSON 4 ネットプレイをものにする

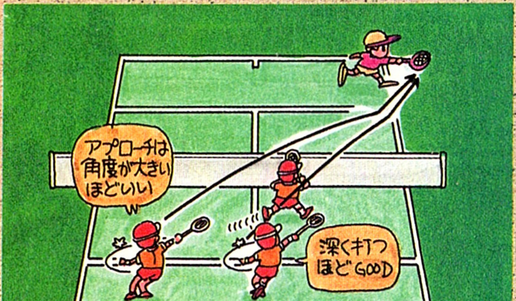


いよいよネットプレイの説明に入っちゃう。今までのテニスゲームはネットを取った方が勝つ、ネットプレイ主流型だったんだけど、ファミテニは、何がなんでもネットを取る必要はないぜ！ そこんところを注意してほしいわけね。ストロークがばか強くてネットが苦手なえんどるのような選手に、むりやりネットプレイさせると勝てるものも勝てなくなるぜ。ネットプレイは決まれば得点力が大きいけど失敗する率もベラボーに高いので、バクチのよーなもんだと思ってほしい。

ただ選手によっては、ネットを取らないとどーにもならないのがいるから、絶対覚えとかにゃいけないんだけどさ。あと、VS2Pで友だちとやる時は、ネットプレイが勝敗をわけるから、ネットが苦手とバレるとつけこまれちゃうぜ。前号のデータでネットがB以上なら、積極的にネットダッシュを試みよう。たとえ使わなくても、ネットがあると相手に見せることは心理面でも効果が大きいもんね。

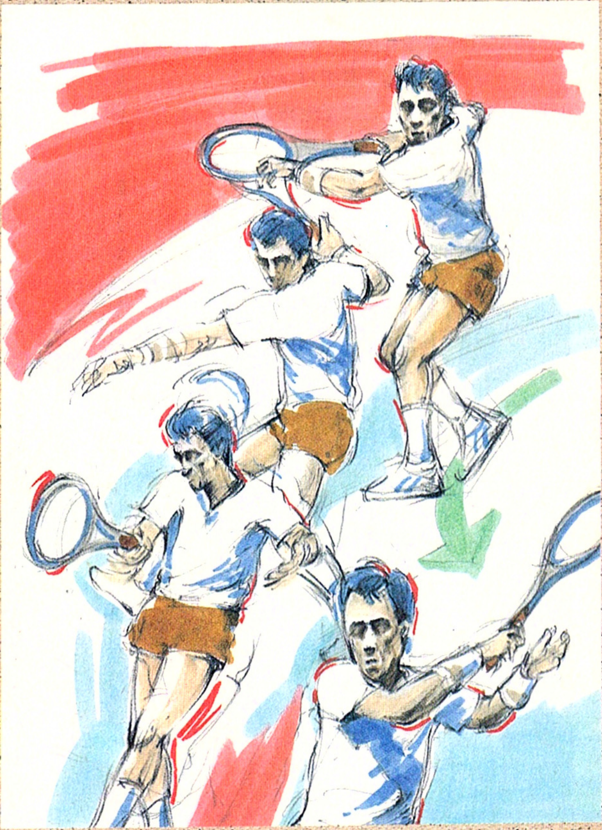
アプローチショットが重要

ネットダッシュする前に打つショットをアプローチっていうわけね。当然相手プレイヤーが取りにくいところへ打たなくちゃいけない。相手の正面に打ってネットへ出ちゃったりしたら、簡単にパッシングされちゃう。ちなみにパッシングってのはネットへ出てきた相手の横をぬいてくショットのことね。電気をパッパッと点滅することじゃないぜ（そんなやつはいねーか）。



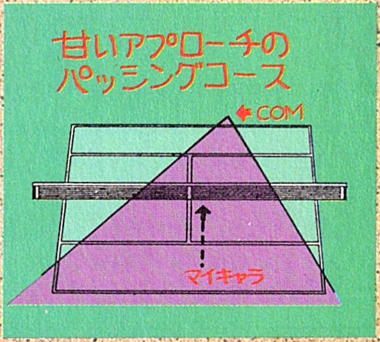
きびしいコースを狙われたら、リターンするのが精いっぱいだから、コースを狙うヒマはなくなる。そんでもって返ってきた甘い球をスパッとボレーしてやればいいわけだ。きびしいコースっていうと当然両サイドってことになる。できるだけ相手プレイヤーから遠い方のサイドを狙おう。

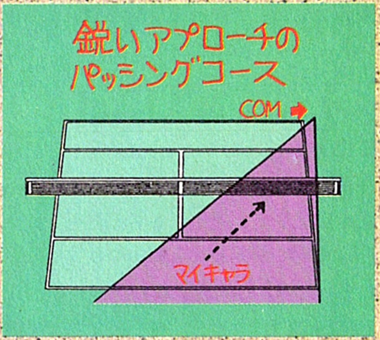
球のスピードも重要。速いほど相手は取りにくくなるから速い方がよさそーだけど、こっちがネットまで出る時間がなくなっちゃう。かと言って、あんまり遅いんじゃ、相手が追いついちゃう。コースを狙った意味がなくなるぜ。どっちを重視するかというと、速い方がいい。相手に構えられたら、いくらネットを取ってもムダになるもんね。少し前に出てアプローチを打つようにすればネットを取ることはできるってわけだ。

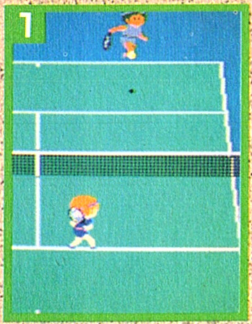


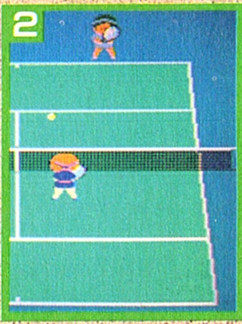
パッシングコースをふさげ！

ネットについたら相手はパッシングを打ってくる。基本的にはセンターのド真ん中をめざしてネットダッシュして、左右どちらを狙われても対応できるようにするよね。でもファミテニの左右は広い！ どっちつかずのセンターへ出ていったら、スパッとサイドをぬかれちゃう！ ある程度パスコースを読まなくちゃいけないぜ。ここでアプローチが重要になる。右の2点のイラストを見てちょんまげ。上は甘いアプローチ。下は鋭いアプローチだ。相手に十分構えるヒマを与えてしまったら、パスコースはこんなに広くなる。これじゃセンターにつくしかない。でも鋭く打てば、相手はクロスに打ちづらくなる。ギリギリを狙うほど、パスコースは右サイドに寄っていくからコースは狭くなるぜ。気もち右寄りにダッシュすればパスされにくくなるわけ。アプローチはクロスに深く打つべし！







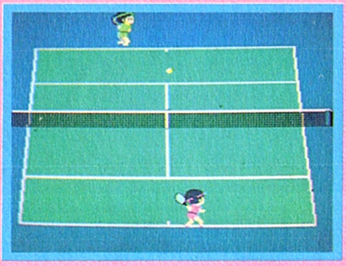




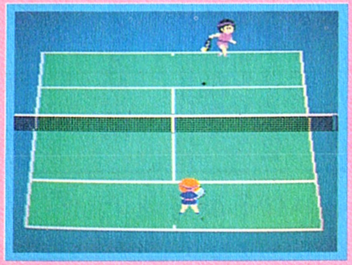


ストローク型とネットプレイ型の違い

完全にネットをすてててるストローク型の選手と、ネットしか生きられないネットプレイ型の選手では、普通に立つ場所も変える必要がある。まずストローク型の選手は、エンドラインに足がつくくらいの場所で打つべし。相手のショットによって少し変わるけど、基本はここ。下がりすぎると横をぬかれるし、上がりすぎると球がオーバーするもんね。ネット型はもっと上。いつでもネットを取れる場所をキープしなくちゃいけないのだ。くわしくは下の写真ね！



➡ストローク型。相手がトップスピン主体なら、少し前に出よう。



⬅ネットプレイ型。ストロークがオーバーしない所まで前に出よう。

トップスピンに注意

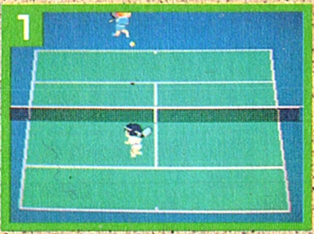
ネットプレイするには、相手の選手の球種がすごく重要になる。一番相手としてやりにくいのがトップスピンでグイグイ押してくる選手だ。めしいらずとか、にらんでるね。トップスピンはタイミングがとりにくいのだ！ とくにゆるいトップスピンは、ネットギリギリまで出てると、ポーンと頭の上をこえていっちゃう。ラケットがとどかない高さまで飛んでっちゃうし、球足が速いので、追っても追いつかない。

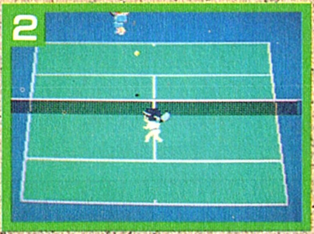
相手はそれぞれ4種類のストロークを持っているから、試合をする前にそれを頭に入れておこう。(前号のデータを見てね) Ⓑボタンはロブしかない選手とか、スライスのみとか、かなり強い個性をもってるから、それぞれに作戦を変えなくちゃいけないわけ。

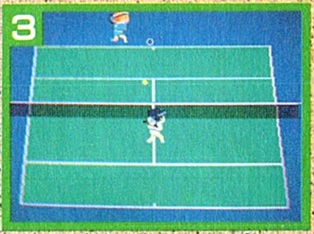
基本は2種類にしぼりこむことだ。相手のバックだけにアプローチを集めれば、バックのショットは2つしかないからリターンの予想がつく。何を打ってくるのかわからないんじゃボレーの確率は上がんないもんね。

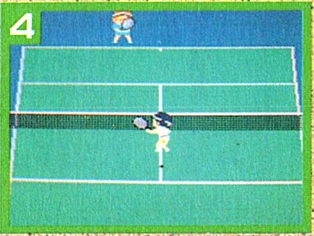
速いショットに反応できるようになったら次はスライス。スライスはネットにかかりやすいので、きっちりネットについてボレーしないとダメだぜ。少し引いて打つと、まずネットする。

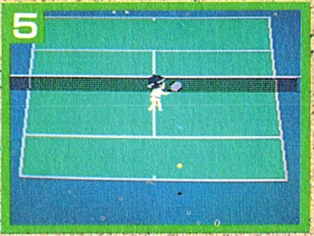
トップスピンなら2歩ぐらい下がって打つといい。自然とスマッシュになるから当たれば決まるぜ。とにかく打つ場所を少し動かす必要があるわけ。この辺は指で覚えるっきゃないぜ。

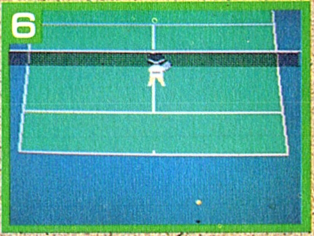












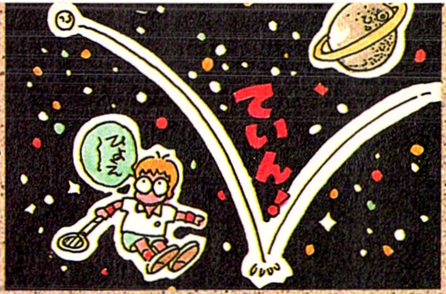
スマッシュは難度C級

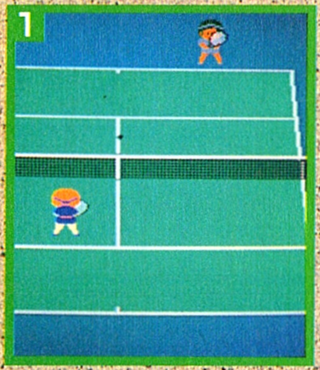
さて、ネットプレイの最後を飾るのは、スマッシュだ。そうあのロビングをズバッとスマッシュできればネットプレイヤーとしても一流だ。…だけどむずかしいんだよなロブは！　実は未だに確実に当たんないんだよね。トホホ。相手がCOMなら問題はない。下がってワンバウンドで返してやればいい。ショートバウンドで打てば、低い弾道で飛んでいくからコースを狙えば決まる。スマッシュは60%でも、これなら90%以上いける。決まらなくても次があるもんね。でも人間が相手となると、つけこまれちゃう。性格がねちっこいやつなんか、全部ロブで返しちゃったりするのよね。

ロブは高さが一定してないし、深さも違うから、ファミスタのフライを取るどころじゃない！　とりあえず低いロブは確実に決められないといけないよな。ネットプレイでガンガンやりたい人は、ロブを90%決めないと試合に勝てないもんね。

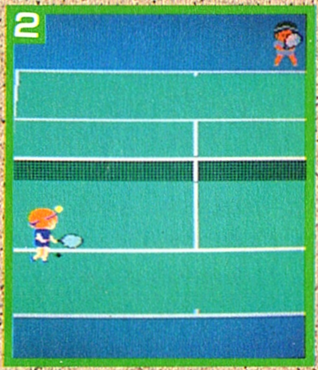
うー、とりあえず今回はCOMに勝つってことで置いといてね。次回にここを煮つめて「スマッシュをものにする」なんつってやりたいと思う（間にあうかしら）もしかしたら次々回かもしれない。しばしまたれよっ!!　次回からはVS2Pに突入するぜ。



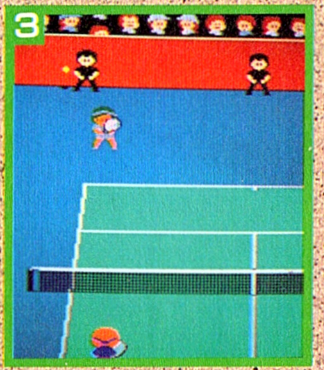




⬆対COMの場合は、ロブをあげられたら、球が落ちる場所まで下がろう。これはファミスタの要領でいい！



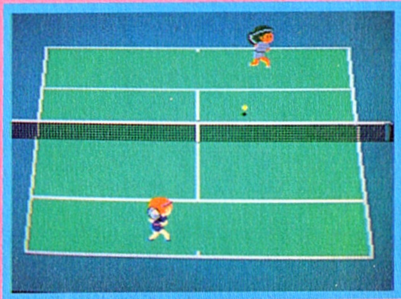
⬆ワンバウンドしたらすぐ振る！　ストロークが強めの選手なら✚の下を入れよう。コースを狙うのも忘れずに！



⬆このショットが決まる確率は高い！　COMにはこれだけ覚えとけば十分勝てるはずだぜ！

ストップボレーとドロップショットを使え

ネットプレイヤーのもうひとつの武器はドロップショットだ。この技はストロークが弱い方が狙いやすいので、ネットプレイヤーは使うべし！　相手のリターンをショートバウンドで（スライスで）打つ。この時に✚を下に入れてやるのだ（手前のコートの場合）成功すると、フワッとネットをこえて、トントンと転がって、取りにくいショットになるぜ。ショートバウンド寸前に打てばストップボレー。やり方は一緒だから名前が変わっただけだと思っていいぜ。



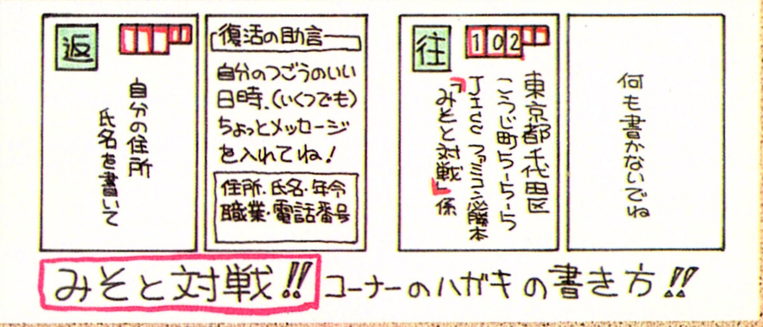
⬆相手がストローク型の選手の場合、特に多く狙っていこう。ストローク型は左右の動きは得意だが、前後の動きはにぶいのである！



いっしょにテニスしないかあ〜い

まだ１回目をやってないんで、なんともいえないけど、とにかく対戦者を募集してるぜ！　いちおうフルセットで誰を選んでもいいってルールね。あんましオイラが勝つようなら、少しルール変更してもいいぜ（なんか知らんけど強気だなー）ほんとはそう勝てるとは思ってないけどさ、言ってみただけよ。とりあえずやってみなくちゃわからない。さあ！　自分の希望日時を指定して、ドシドシ往復ハガキで応募してくだしゃんせ！　夕方4:00〜7:00ぐらいが狙い目かな。土曜日がオイラのつごうもいい！　その他の日でも受けつけてるから、何パターンでも書いてけっこうよ！

あとテニスなんてしたことないのってな女の子も応募してください。わかりやすく手とり足とり教えるもんね。こちらは素人歓迎!!　くわしいフクロウ、みないいフクロウ。やる気にさせますっ!!　ってわけでよろしくねん！



新春特別編

JOY & MIKEの

[ファミコン地獄耳] ジョイ君、マイク君、今年もハリキル!!

はいっ、'87年もはるか彼方にぶっとんでいってしまいました。で、まあ'88年のあけましておめでとうさん、末広がりのぞろ目なんてジーサンしかわかんなつりでもって本年もスタートであります。激動のファミコン業界、今年はいかなるハプニングが待ち受けているのでありましょうか!? まずもってジョイ君とマイク氏の地獄耳放談。新春のさわやかな日射しとともに、はじまりはじまり…。

新春のTV番組は要チェック、タレント続々ファミコン進出。

し、新年……あけましでーお、おっ、オエーッ。

ちょっとぉ……マイク氏、真青な顔して何やってんの……もぉ。

す……すまん。忘年会からクリスマス年越し宴会、お正月と、ず〜っと飲み続け、頭ズキンズキンのゲロゲロばぁなんじゃ、わたしじゃ。

……まぁね、でも去年の必勝本の忘年会、面白かった。1万ドルの衣裳に身を包んだターミネーター辻とか、サンタのかっこして来た師範代大堀、ひさびさ登場のリンリン井上なんて業界中の人々が集まってさ。

……うむ、何やらパァッとしておったね……目駄松のリンボーダンスも見られたし、もう去年のことで思い残すこたない。

じゃあそろそろ、本題へと会話を突入させてみよか、ほんじゃ一発目は!?

やっぱ芸能人ものゲームだな。今噂にのぼっているところでは、荻野目洋子ね。でもって青木功のゴルフゲームとかさ。



さらに、タケシ、さんま、所ときたらこの人タモリ。とにかくコメディアンはゲームになりやすい。

そうだね。PCでもカトちゃんケンちゃんなんてのもあったし……。

どうやらファミコン業界全体に、TV番組のゲーム化、はたまたタイアップといった路線が固められつつあるようなんだな。ファミコンを継ぐ2チャンネルと、他の民放のチャンネルがドッキングしちゃうなんてのも、メディア論の展開としてはオモロイ。

あとさ、コピーライターの糸井重里さんがゲームを作ってるって話なんだけど……。

そのとおり、どうやらマジでとりくんでいるらしい。内容はAVGかRPGらしいね。これはもうお楽しみにお手なみ拝見てところ。

新ハードにネットワークゲーム、あっと驚く大ネタだぜい！

ところでマイク氏、スーパーファミコンの方はどうなりそうかな？

……どうやら遅れておるらしい。発売の時期も、まだ読めないが先になりそうな気配だね。でも、新ハードを考えているのは任天堂だけじゃないぞ。大手のソフトメーカーが、今年中に新ハードを発売するという動きがある。

しょえーっ！ PCエンジンにスーパーファミコン、でもってさらに新ハード、ボクのお小使いはどうなっちゃうの？

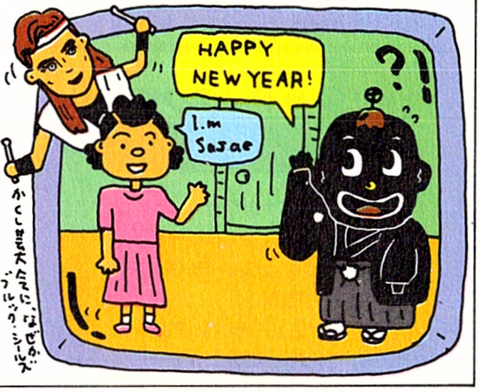
わたしは女房を質に入れても揃える覚悟。ジョイくんもガールフレンドを地上げしてもらいなさい。でだ、今アメリカで話題のハビタットな。ルーカスフィルムが作ったネットワークゲームなんだが、来年中にはこの手のゲームが日本にも登場しそうじゃ。

本文ページで堀井雄二さんが面白いって言ってたやつね。

そうそう、それ。任天堂の山内社長も新聞で言っておる。今年の秋をめどにオンラインによる娯楽ソフトを提案したいと思っています……とね。

そうなるとさ、ソフトのジャンルの幅が広がるとか、ハードの性能が向上するとか、そんな問題じゃない大きな変化がゲーム界に訪れる？

うむ、これはゲームのコンセプト革命なのじゃ。今後ゲームデザイナーの人材が不足してくるにつれ、どんどん外部からの新鮮なアイディアがゲームにとり入れられるようになる。するとだ、この革命はさらに様々な形でユーザーの目と耳と指を楽しませてくれるようになるだろう。これ、わたしマイク'88年の大予言じゃ！



SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

63年1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6日	C	ファミリーサーキット	ナムコ	¥3900
7日	C	殺意の階層	ハル研究所	¥5900
14日(予)	C	コナミワイワイワールド	コナミ	¥5500
21日	D	アイスホッケー	任天堂	¥2600
22日	C	スケバン刑事III	東映動画	¥5300
23日	C	リップルアイランド	サン電子	¥4900
29日	C	ドナルドランド	データイースト	¥5500
29日	C	ガーディック外伝	アイレム	¥5500
29日	C	パリダカールラリースペシャル	CBSソニー	¥5300
下旬	D	ガンスモーク	カプコン	¥3300
下旬	C	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	¥5500

2月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1日	C	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥5600
10日	C	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	エニックス	¥5900
26日	C	横浜港連続殺人事件	データイースト	¥5500(予)
上旬	D	ファイアーバム	ハル研究所	¥3300
上旬	D	3Dラリー	ハル研究所	¥3500
中旬	C	アルカノイド2	タイトー	未定
下旬	C	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9800
下旬	C	砂漠の狐	コトブキシステム	未定
	D	ヌーイーゼン	ソフトプロ	未定
	C	ギャリバン	日本物産	未定
	D	ナゾラーランド3	サン電子	未定
	C	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海	¥5700
	C	魂斗羅	コナミ	¥5300

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	アルマナの奇跡	書きかえ中	トップルジップ	1月12日	ナゾラースペシャル	2月16日	ウルトラマンII
書きかえ中	トランスフォーマー2	書きかえ中	中山美穂のトキメキハイスクール	1月19日	エキサイティングベースボール		
書きかえ中	ドラキュラII・呪いの封印	書きかえ中	妖怪屋敷	1月19日	SDガンダムワールド		
書きかえ中	奇々怪界	書きかえ中	ファルシオン	1月19日	エアフット		
書きかえ中	ファミコングランプリF1レース	書きかえ中	バブルボブル	1月19日	サンタクロースの宝箱		
書きかえ中	バルサーの光	書きかえ中	ファミリーコンポーザー	2月8日	アイスホッケー		
書きかえ中	カリーンの剣	1月12日	谷川浩司の将棋指南II	2月9日	極楽遊戯		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

3月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月3日	D	ドルイド	ジャレコ	¥3200
3月4日	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500
3月10日	C	プレデター	パック・イン・ビデオ	¥5500(予)
3月18日	C	谷川浩司の将棋指南II(カセット移植版)	ポニーキャニオン	¥5500
3月18日	C	ファイティングゴルフ	SNK	未定
3月上旬	D	レプリカート	タイトー	未定
3月上旬	C	ナポレオン戦記	アイレム	未定
3月上旬	D	ワードナの森	タイトー	未定
3月中旬	C	不動明王アシュラナータ	タイトー	未定
3月下旬	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500(予)
3月下旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユーピーエル	¥5300
3月下旬	C	武田信玄	ホット・ビィ	未定
3月下旬	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
3月下旬	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
3月下旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	未定
3月	C	信長の野望全国版	光栄	未定
3月	C	ビーバップハイスクール	データイースト	未定
3月	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	未定
3月	C	ゴーデス	ハドソン	未定
3月	C	めぞん一刻	ボーステック	未定
3月	D	覇悪怒組(仮称)	バンダイ	未定
3月	C	独眼竜政宗	ナムコ	未定
3月	D	ホワイトペーパー	スコーピオン	未定
3月	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
3月	C	釣りキチ三平ブルーマリーン編	ビクター音楽産業	未定
3月	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	未定
4月	D	風雲少林拳II(仮称)	ジャレコ	未定
4月	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
4月	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
4月	C	燃えろプロテニス	ジャレコ	未定
4月	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
4月	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
4月	C	百鬼夜行	ユース	未定
4月	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
5月	C	ザ・テイル エルランドの英雄	ジャレコ	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	D	アスピック	ボーステック	¥3300
	D	レインボーアイランド	タイトー	未定
	C	熱血高校ドッジボール	テクノスジャパン	未定
	C	キャプテン翼	テクモ	未定
	C	忍者外伝	テクモ	未定
	C	トップシークレット(仮称)	カプコン	未定
	C	1943	カプコン	未定
	D	アレスの翼	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	小公女セディ	フジテレビ	未定
	C	ディープダンジョン3	スクウェア	未定
	D	エイリアン2	DOG	未定
	D	ライジン	DOG	未定
	D	聖剣伝説	DOG	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	D	アイランド・アドベンチャー	ソフェル	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	ロゼッタの謎	コトブキシステム	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ビンビン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr. GOLD	東映動画	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月28日(予)	ビクトリーラン	ハドソン	¥4500
63年			
1月下旬	妖怪道中記	ナムコ	¥4900
1月22日	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	¥4500
3月中旬	RタイプI	ハドソン	未定
3月	ビクトリーライフ	ハドソン	未定
3月	密林伝説	ハドソン	未定
3月	ピンボール(仮)	ハドソン	未定
3月	戦国マージャン	ハドソン	未定
4月中旬	RタイプII	ハドソン	未定
来春	アミューズ殺人事件	ハドソン	未定
未定	BIGゴルフ	ハドソン	未定
未定	BIGベースボール	ハドソン	未定
未定	BIGサッカー	ハドソン	未定
未定	5人用ブロックくずし	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	スポーツゲーム	ナムコ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	価格
1月中旬	スーパーワンダーボーイモンスターワールド(2メガ)	¥5500
1月	メイズウォーカー(3D対応・メガネ別売)	¥5000
2月	アレックスキッドロストスターズ(2メガ)	¥5000
未定	ギャラクシープロテクター	¥5000
未定	ピリオネア3−D	¥5000

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●テクモから「忍者外伝」が発売されます。忍者が主人公のアクション+忍術の新機構満載のゲーム。立体感あふれる美しいグラフィックが見ものです。発売時期は「キャプテン翼」の直後(4月ごろか?)になりそう。

●サン電子からカセットで発売の新作アクションゲームは「超惑星戦記メタファイト」と正式タイトルが決まりました。

●フジテレビは、今年アニメドラマとして放映される「少公女セディ」をゲーム化することになりました。発売は夏ごろの予定とか。

●バンダイから人気テレビ番組「覇悪怒組」のゲームが出ます。発売は3月。ディスクでの登場です。

●やっぱり!? ジャレコから燃えろシリーズ第2弾として「燃えろプロテニス」の発売が決定したのだ。前作、プロ野球同様に音声チップを使用しているとのこと。[fɔ:lt](フォルト)と正しく発音するのでしょうか。乞う御期待。

●ユースでは、アドベンチャー&アクションとシミュレーションの2部構成からなる新作ゲームを企画中。次号ではタイトルもお知らせできると思います。

●前回このコーナーでお知らせしたパック・イン・ビデオの「プレデター」は、3月10日発売、価格は5500円になりそうです。64×64(ドット)のデカキャラの登場で、迫力いっぱいのゲームになりそうです。

CALENDAR 1/6~1/22

1 6 (水)	ファミコン必勝本Vol.2発売 Ⓒファミリーサーキット(ナムコ)発売
7 (木)	Ⓒ殺意の階層(ハル研究所)発売
8 (金)	FS:ザ・プロフェッショナル2発売
9 (土)	
10 (日)	
11 (月)	
12 (火)	
13 (水)	
14 (木)	
15 (金)	
16 (土)	
17 (日)	
18 (月)	Ⓓアイスホッケー(任天堂)発売
19 (火)	ファミコン必勝本Vol.3発売 FS:銀河の三人完全必勝本発売 Ⓒスケバン刑事III(東映動画)発売
20 (水)	
21 (木)	
22 (金)	

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。1月6日から22日までに発売されるソフトが一目でわかるカレンダーだ。今回は発売されるソフトがホントに少ないね。でも、ファミリーサーキットにアイスホッケーとスポーツゲームはなかなか楽しみ。本号のソフトスクランブルを読んで、去年のお買い得ソフトを買うなんていうのも、GOODだよ。



次号は、いよいよ発売間近、ドラクエIII最新情報大特集だ！ ファイナルファンタジー、ウィザードリィのおたすけQ&Aもあるぞ。昨年末から話題集中のファミスタ'87はテク道場に登場！ 新作情報もいっぱいで、HIPPONは'87年もますますノッテるぞ！ でお楽しみの次号の発売日は……

1/22金曜日発売 オールカラー

●定価250円●

編集後記

今年の秋ごろにはオン・ラインによるネットワーク・ゲームがいよいよファミコンでも登場するらしい。100万人が同時プレイするRPGとかできるといいですね。 (井)

ドラクエIIIの発売まで、あと1ヵ月。ドラクエファンなら去年のゲームは冬休みの間に終わらせ万全の準備で発売日を迎えたいもの。でも、発売日に買えるのかな…。 (ハルク)

FS'88一月の目玉の一つはトキメキハイスクール必勝ファンブック。今では有名な若林健次先生のか～わいいイラストとミポリンの生写真がいっぱい。1/29登場です。ヨロシク(目駄松)

今号は新年特別号って感じでキメてみました。いかがだったでしょう。ところでボクはいまファミテニとウィザードリィをやってます。去年の忘年会は楽しかったなぁ。 (ヒラ坊)

昨年末から編集部では「ファミリーテニス」が大はやり。トーナメントをやろう！ なんて声も上がっているほど。そろそろ私も秘密の特訓でも始めようかな。 (マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.2 1月22日号

EDITORS／井上裕務 平林久和 降旗正子 松下光志 三橋文夫
STUFF／レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグロープスタジオ イデア 北園政司 辻猛 響あきら 藤森英明 伊沢貴志 ベニー松山 木村茂 越智義久 古橋潔 下山嘉彦 木宮雅徳 遊デザイン室 バグ・チェッカーズ PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年1月22日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話 (編集部)03－239－0237 (営業部)東京03－234－4621 大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27804－1／22
Printed in Japan



誰よりも早く確実に手に入る2大特典付き通信販売のお知らせ！

申し込み者全員にカセットシール・プレゼント。
抽せんで500名様にオリジナルテレホンカードが当たるヨ！

TECHNOS JAPAN CORP.™

■申込方法…①商品名 ②住所 ③氏名 ④年齢 ⑤電話番号 ⑥ご覧になった雑誌名を記入の上、現金書留にておつりのないようにお送り下さい。(送料無料)
■申込メ切…63年1月30日(当日消印有効)
■申込宛先…〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F テクノスジャパン販売株式会社
最新情報が聞けるテクノス・ファミコン情報局・03-205-6333までTELしてね！

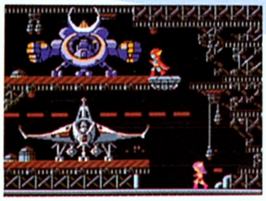


大西部を舞台に繰り広げられるシューティングアクションゲーム!!
1月下旬
発売予定
定価3,300円
ガン・スモーク
GUN.SMOKE
TM
荒野の大活劇!
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
悪の手から町を救え!!
平和だった町に"金"目当ての悪人達がごろつき始めた　中でもウインゲートファミリーと呼ばれる集団により西部の町々が死んで行った。町を救うべく多くのハンター達が立ち上ったが誰1人生きて帰る者はなかった。　そしてまた、町を救うべく1人のガンマンがやって来た。
敵は強敵そろいだ、アイテムを逃すな!
タルを射ちこわすと中にはいろんなアイテムが隠されているぞ。
お金を集めて強力な武器を買おう。
途中、お金を集めながら新しい武器を買い、それを使いこなせれば君は勝てる!
このソフトは販売店頭に設置されていますソフト書替機（ディスクライター）で3月下旬より書替られます。
CAPCOM
株式会社カプコン
本社　〒540 大阪市東区大手通1-27-18
東京　〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
ソフト情報・大阪06(946)6659 東京03(440)0438
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

KONAMI



コナミの人気キャラクター、ゴエモン、シモン、コング、マイキー、モアイ、月風魔、そしてコナミマンにコナミレディ、シナモン博士にペンギンさんまで登場してしまう電光石火、熱烈歓迎、謹賀新年アクションゲーム。
くわしく知りたい人は、この雑誌の特集ページを見てね。



コナミ ワイワイワールド

© KONAMI 1988 TM

1月中旬発売

ファミリーコンピュータ用カセット
5500円

ダイヤルは正確にね♡

コナミ週刊テレホンサービス
関東地区 03-262-9110

その他の地区は、
〈関西地区〉06-334-0399
〈北海道地区〉011-851-3000
〈東北地区〉青森0177-22-5731
秋田0188-24-7000
〈北陸地区〉025-229-1141
〈四国地区〉0899-33-3399
〈九州地区〉092-715-8200
0944-55-4444

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号 札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。 ●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

ファミコン必勝本 1月22日号
昭和63年1月22日発行 第3巻第2号(通巻39号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価250円
雑誌 27804-1/22 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan